9GB DVD

Česká adventura ZDARMA
GOOKA 2: Záhada Janatrisu

MAGAZÍN VŠECH HRÁČŮ

DOUPĚ

www.doupe.cz

Magazín všech hráčů

DREAMFALL
THE LONGEST JOURNEY
Nechejte se pohltit světem výjimečné adventury

Command&Conquer 3
Tiberium Wars
Slavná série se vrací ke svým kořenům
ODHALENÍ

Doupě 5/2006

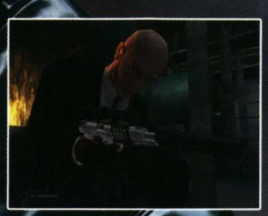
RECENZE: 2006 FIFA World Cup
Desperados 2 :· Spellforce 2 :· City Life
:· Ghost Recon Advanced Warfighter
:· Condemned :· Far Cry Instincts Predator

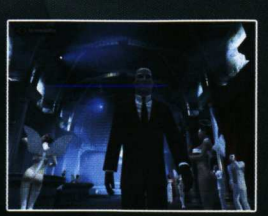
cena: 99 Kč (139 Sk) 5/2006
9 771214 919013 05

PERFEKTNĚ VYŘÍZENO

HITMAN™

BLOOD MONEY





CENEGA

PC DVD ROM

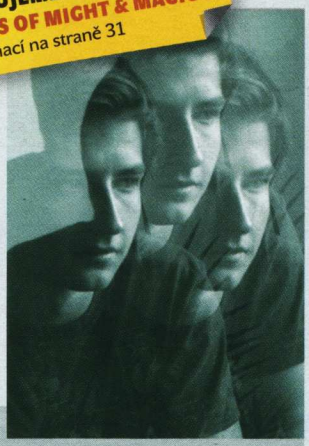
PlayStation 2

Io-Interactive

eidos

© 2006 IO Interactive A/S. Hitman: Blood Money and Hitman are trademarks of the SCi Entertainment Group. All rights reserved.
"PlayStation" and the PS Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.
V České republice vydává a distribuuje CENEGA CZECH s.r.o., Naskové 3, Praha 5, www.cenega.cz, info@cenega.cz

PŘIPRAVUJEME DOUPĚ SPECIÁL O HEROES OF MIGHT & MAGIC 5
více informací na straně 31



Neztraťte se ve víru moderních trendů

Člověk bojuje o život a zdravý nadhled i ve chvílích, kdy si to přímo neuvědomuje. Stačí vystrčit hlavu ze skromného herního Doupěte, zaneřáděného desítkami pokrmů a kupou médií, a často nevěřím vlastním očím. Letmý pohled po okolním světě prozrazuje nadvládu módních trendů, které ve mně probouzí tu známou otázku: „Copak se všichni zbláznili?" Jak jinak si chcete vysvětlit hurikán, který se rozpoutal kolem pseudoskupiny Tokio Hotel, jež ovládla česká rádia? Jak je možné, že nejmenovaná politická strana pravicového zaměření přetvořila své internetové stránky i program tak, že schvaluje sprejerství, legalizaci měkkých drog a mnohé další? Nekritizuji (to by vydalo na delší článek i debatu), pouze upozorňuji na známé pravidlo, že proutek se vždy ohýbá po větru. Němečtí producenti odhadli náladu i potřeby teenagerů a uplácali jim hudební „pochutinu" jménem Tokio Hotel. A věděli, co dělají. O tom se přesvědčuji každý den na cestách, když se z českých rádií hrne německé slovíčko „Schrei". Nejmenovaná česká politická strana zase zkouší oslovit mladé, nerozhodnuté voliče. Možná také ví, co činí. A možná také ne.

Díky bohu, že hry jsou stále onou sympatickou výspou naší kultury. Ano, vládne jim komerce (nebudeme si lhát), ovšem stále v přijatelných mezích. Čas od času se objeví nové trendy, jednou je žánr na vrcholu, podruhé se potácí u prodejního dna. Ale to není nic, co bychom již neznali.

V minulém Doupěti jsme se bavili o digitální distribuci. Aktuálně je hlavním tématem rozjezd epizodických her, s jejichž ohlášením se setkáváme dnes a denně a které na druhou kolej odsunuly blížící se herní svátek – veletrh E3. Když čtete tyto řádky, pobíháme s kolegou Martinem Bočkem po losangeleské Convention Center z jedné schůzky na druhou, abychom vám v příštím Doupěti přinesli vyčerpávající speciál, plný nových odhalení a exkluzivních informací. Jisté je, že vám detailně představíme konzoli Nintendo Wii, a myšky si leccos špitají o odhalení utajovaných pokračování některých známých sérií.

Teď a tady ale držíte v ruce aktuální, květnové číslo, které v době relativního sucha přináší výjimečný obsah. Naši záškodníci se vydali do herních obchodů v ČR a výsledky jejich průzkumu si můžete přečíst v ojedinělém speciálu o úrovni prodeje her v naší drahé vlasti. V dvoustránkové novince vám odhalíme pokračování legendární série Command & Conquer, kterému sekundují další neméně zajímavé strategie. Dál? Nevím, kde začít. Michael Stern připravil jedinečné téma o netradičních hrách, z nichž o mnoha jste jen letmo zaslechli. Vaše problémy s nedostatkem výkonu zase vyřeší test grafických karet střední třídy. Dále nechybí obvyklá porce recenzí pro PC i konzole… A to by pro začátek stačilo. Konec konců, otočte list a přesvědčíte se sami.

Kamil Gric, šéfredaktor

JAK HODNOTÍME?

Doupě tvoří redakční tým s mnohaletými zkušenostmi v herní oblasti. Za tu dobu si již vypracoval vlastní metodiku hodnocení her. Nenadhodnocujeme, ani se nesnažíme kvůli snaze o větší „intelektuálnost" dávat titulům méně, než si zaslouží. Naše hodnocení zohledňuje nejen náš celkový dojem z hraní, ale také situaci v daném žánru a případnou konkurenci. Jedno číslo není všemocné, přesto můžete brát níže popsané milníky v recenzích Doupěte za závazné.

3 ZÁKLADNÍ PRAVIDLA RECENZÍ

1. Doupě je magazínem všech hráčů a i recenze tomu odpovídají. Nezahltíme vás tunou zkratek a slangových výrazů jen proto, abychom vypadali chytřejší. Píšeme jasně a srozumitelně tak, aby si v textu našli své jak fanoušci žánru, tak začínající.

2. Recenze Doupěte hru opravdu hodnotí a ne jen popisují. Čistý popis si můžete přečíst na krabici nebo v internetovém obchodě.

3. Číselné hodnocení a recenze nejsou dva odlišné světy. Každá recenze Doupěte svým vyzněním koresponduje s číselným verdiktem na konci. Skvělá hra si nadšenou recenzi zaslouží!

SPECIÁLNÍ OCENĚNÍ

Čtyři vyvolené a nejzajímavější hry se v každém Doupěti dočkají zvláštní pocty.

10 Čistá materializace herní nirvány. Hra, která dokáže přitáhnout a vyždímat všechny bez ohledu na národnost, přesvědčení, rasu a značku myši.

9.0 Vynikající titul, jenž udrží u obrazovky od prvního spuštění po závěrečné titulky. Často vysoce originální nebo alespoň inovativní hra, ve které ale mohou zarytí hnidopiši nalézt pár minoritních chyb.

8.0 Skvělá hra, u níž se již nekladou takové nároky na originalitu a nápady, hraje se ovšem stále báječně. Nedostatky jsou spíše kosmetické, od sporné grafiky, délky až po obsazení slizkého mutanta na místo, kde mohla být sličná bojovnice.

7.0 Ačkoliv jde o silný nadprůměr, nedostatky začínají zasahovat do hratelnosti. Jinak vynikající hru může komplikovat ovládání nebo jednoduše nuda, která se dostaví po pár hodinách hraní. Klady však ženou hráče bez problémů dál.

6.0 Dobrá hra, která překvapuje řadou prvků, ale jiné ji zákeřně kazí. Skvělý nápad může být zabalen do nevzhledné grafiky, provařeného konceptu, ovšem při odhlédnutí od chyb se lze stále bavit.

5.0 Dokonalý průměr, který hráče nepohorší, nenadchne, nemusíme se k jeho hraní přemáhat, ale zároveň po delší době nenalezneme pocit naplnění jako u lepších titulů. Jako chvilkové odreagování dostačující volba.

4.0 Začínají se objevovat prvky, které vyloženě komplikují vlastní hraní. Chyby v programu, grafika rozhoupávající žaludek nebo příběh se syndromem telenovel prohnaný průmyslovým lisem a další.

3.0 Špatná hra, v níž naleznou světlé stránky pouze skalní příznivci. Zápory provádějí puč, chápou se vlády a nutí běžného hráče k přemáhání, aby u obrazovky z jakéhokoliv nepochopitelného důvodu setrval.

2.0 „Za co jsem to utratil peníze?" vykřikne hráč po spuštění dvojkového titulu. Pokud po zvolání nenásleduje infarkt, dočká se koncentrace toho nejhoršího, co lze v herním designu dosáhnout.

1.0 Vtípek osudu, prvotní úkaz herní apokalypsy a skutečný důvod, proč vytáhnout redakční likvidátor hloupých her™. Před podobně označenými hrami proveďte zaklínání osmé úrovně na kilometrovou vzdálenost.

70 2006 Fifa World Cup

3 Editorial
4 Obsah
5 Redakční stránka

Herní zážitek měsíce
6 Ghost Recon: Advanced Warfighter

Speciál
8 Jak se v Česku prodávají hry

LOADING

Novinky
14 Command & Conquer 3: Tiberium Wars
16 Brothers in Arms: Hell's Highway
17 Yakuza
18 Disciples III: Renaissance
19 Table Tennis
20 Titan Quest
21 Dungeon Siege II: Broken World
22 X-Men: The Official Game
23 World in Conflict
24 Auta
25 Warhammer Online: Age of Reckoning
26 Spy Hunter: Nowhere to Run

17 TOP 10
18 Nostalgie
19 Na co se těší…
20 Na webu
24 Jazykový koutek
27 Jízdní řád
28 Bleskem ze světa her
29 Byznys
30 Pavlač

PREVIEW...

32 Neverwinter Nights 2
36 Paraworld
38 Rise & Fall: Civilizations at War
40 Broken Sword 4
41 Glory of the Roman Empire
42 Kingdom Hearts 2
43 Urban Chaos

Téma čísla
44 Za hranice soudné mysli

PC RECENZE

Recenze
52 Dreamfall: The Longest Journey
56 Desperados 2: Cooper's Revenge
58 Spellforce 2: Shadow Wars
60 2006 FIFA World Cup
62 City Life
64 Condemned: Criminal Origins
66 Rogue Trooper
68 Blazing Angels
70 Evolution GT
72 True Crime: New York City
74 Hearts of Iron 2: Doomsday
75 Borderzone
76 Fire Department 3
78 War on Terror

Budgety
80 Za pakatel

KONZOLOVÉ RECENZE

Recenze
82 Ghost Recon Advanced Warfighter
84 Far Cry Instincts Predator
86 TES: Oblivion (Xbox 360 vs. PC)
87 Animal Crossing: Wild World
88 Resident Evil DS

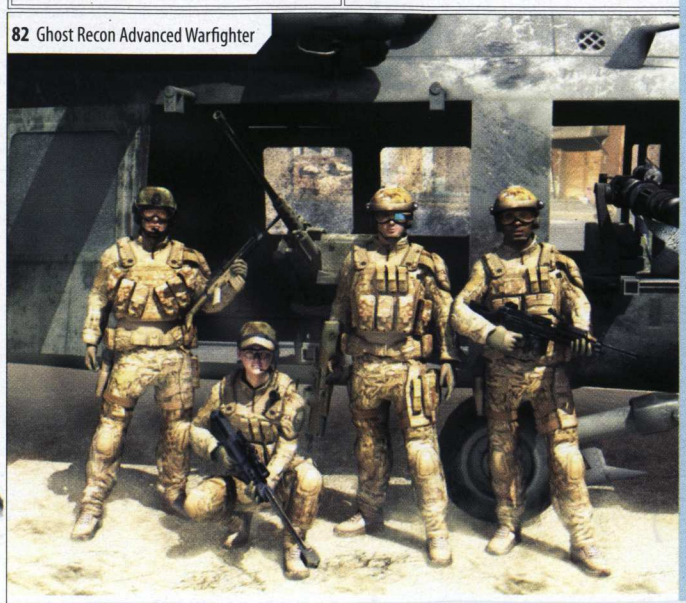
Budgety
89 Za pakatel

BONUS ZONE

Rubriky
92 Začínáme hrát, díl 10.: Staňte se nonstop hráčem
94 Naostro: Eduard Rojíček
96 Freehry
97 Herní servis
98 Progaming
99 Hry na mobil
100 Komentář: Kam vede profesionalizace herní novinařiny
101 Hráčův rádce: Dětské hry
110 Listárna
112 Obsah CD/DVD

Hardware
102 Novinky
103 TEST: Acer Aspire 5652WLMi
104 MEGATEST: Grafické karty střední třídy
108 Server plný softwaru
108 Kolik paměti opravdu potřebujete?

52 Dreamfall: The Longest Journey



82 Ghost Recon Advanced Warfighter

Doupě – měsíčník ze světa PC i konzolových her
doupe@doupe.cz

(e-mailové adresy většiny níže uvedených osob jsou tvořeny podle vzoru jmeno.prijmeni@cpress.cz, není-li uvedeno jinak)

PUBLISHER
Michal Politzer

REDAKCE
Šéfredaktor: Kamil Gric
Zástupce šéfredaktora: Jan Morkes
Stálí spolupracovníci: Martin Zavřel, Martin Boček, Tomáš Vrána, David Sláma, Alan Jarrar, Michael Stern, Michal Acler, Petr Urban, Ladislav Nosákovec, Vít Sedláček, Ivan Lukáš, Radek Bábíček, Miroslav Jahoda

Jazykový korektor: Zdeněk Dan

Art director: Martin Daněk
Obálka: Pavel Junk
Asistentka redakcí: Gabriela Gubíková

VÝROBA, DISTRIBUCE, MARKETING
Produkce: Marcela Veselá, Klára Kejdová, Eva Větechová
Sazba: Veronika Chadzipolichronisová, Michal Bártů, Jan Cága, Pavel Junk
Manažer distribuce: Zbyněk Tkadlčík
Manažerka marketingu: Eva Sedláková

PŘEDPLATNÉ
casopisy.cpress.cz
Předplatné pro ČR
predplatne@cpress.cz, tel.: 545 113 713
reklamace@cpress.cz, tel.: 545 113 713
Předplatné pro SR
casopisy@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702,
reklamacie@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702

ADRESA REDAKCE
Computer Press
Lidická 28, 602 00 Brno

INZERCE
Produktový manažer: Alexandra Poláková

Computer Press Praha
Iva Bartošová, Renáta Bělíková, Anna Erbanová, Aleš Hemek, Petra Lahvičková, Richard Mařák, Alexandra Poláková, Barbora Terebová
Pod Vinicí 23, 143 00 Praha 4-Modřany
tel.: 225 273 930-3, fax: 225 273 934
Computer Press Brno
Jitka Cívková Lidická 28, 602 00 Brno
tel.: 545 113 711, fax: 545 113 712
Computer Press Ostrava Rudolf Volný
Fráni Šrámka 5, 709 50 Ostrava-Mariánské Hory tel.: 596 624 659, fax: 596 634 734
Computer Press Bratislava
Jana Brisudová (jana.brisudova@cpress.sk)
Hattalova 12, 831 03 Bratislava
tel.: +421 244 462 917, fax: +421 244 452 046
Foreign Contatcs
Věra Harvánková (vera.harvankova@cpress.cz)
Lidická 28, 602 00 Brno,
Czech Republic tel.: +420 545 113 771
fax: +420 545 113 712

VYDAVATEL
Computer Press, a. s. nám. 28. dubna 48, 635 00 Brno-Bystrc
ŘEDITEL, MÍSTOPŘEDSEDA PŘEDSTAVENSTVA Jiří Hlavenka
ŘEDITEL DIVIZE MÉDIÍ Pavel Pospíšil
OBCHODNÍ ŘEDITEL Jaroslav Martinec
Tisk Moraviapress, a. s.

REGISTRACE ISSN 1214-9195,
MK ČR E 15557
Rozšiřují PNS a soukromí distributoři.
Podávání novinových zásilek povoleno Českou poštou, s. p. OZJM Ředitelství v Brně č. j. P/2–4623/96 ze dne 12. 11. 1996.
Podávanie novinových zásielok pre Slovenskú republiku povolené RPP Bratislava, č. j. 485–RPP/95 zo dňa 20. 1. 1995.

(c) Computer Press, a. s.

computer press

KDO TO MÁ NA SVĚDOMÍ

Skandální odhalení redakčních vyvolených

KAMIL GRIC, šéfredaktor

Člověk by nevěřil, nakolik je cestování z Brna do Prahy (a zpět) únavné. Když ale řídíte celou trasu po D1 několikrát za měsíc, začnete obdivovat všechny, kteří tak činí pravidelně. Díky hudebnímu bohu za příjemnou muziku, která mi pomohla překonat cesty i notné pokusy o mikrospánek. A na závěr malá výhrůžka pro kolegy z redakce: Povinně si udělejte řidičský průkaz, kdo vás má pořád vozit?!

TOP 3
1. Krásné počasí konečně dorazilo – teď si ho ještě začít užívat
2. Báječný pocit z aktuálního Doupěte a jeho neobvyklých článků (speciál, téma čísla, originální Začínáme hrát)
3. Poslední výspy mého nepracovního života: squash, posilovna, ženské pokolení a oslavy s kamarády

HONZA MORKES, zástupce šéfredaktora

Jsem divnej, nikdy jsem nechtěl být policistou. A několik aprílových dní s novým True Crime mě rozhodnutí jen utvrdilo. To starostování – to je jiné kafe. Sekretářka, (teoreticky) spousta podřízených a účast v Televizních novinách vždy, když jednou za volební období přijede premiér… škoda, že se žádná strategie do tak odvážné simulace nepustila.

TOP 3
1. Automat Chcete být milionářem v alkoholem updatovaném multiplayeru
2. City Life
3. Brno Life

MARTIN ZAVŘEL, vedoucí konzolové sekce

Kromě několikrát opakovaného zhlédnutí filmu „V jako Vendeta" jsem si užil také vynikajícího vzkříšení série Tomb Raider, kterému to na Xboxu 360 opravdu sluší. Stoupající teploty a nádherné počasí mě ale stále častěji táhnou od hraní ven. Ještě že mám kapesní konzole PSP a NDS.

TOP 3
1. Tomb Raider Legend
2. Far Cry Instincts Predator
3. Rogue Trooper

MICHAEL STERN, vedoucí sekce Loading

Konečně dorazil počítač z reklamace, konečně byl nainstalován Oblivion, konečně dorazil konec semestru a Oblivion i se vším ostatním musel jít kvůli pravidelnému shonu k ledu. A to byl zrovna můj škaredý elf pokousán upíry, přičemž se na obzoru rýsovala krásná výprava za vyléčením vampýrismu. Inu, krky se budou vysávat až o prázdninách.

TOP 3
1. Pár hezkých chvil u zlodějů v Oblivionu
2. Zjištění, že stovky CD se dají skladovat přehledněji než v krabici od Snickers :)
3. Ďábelský Christian Bale ve filmu Mechanik

MICHAL ACLER, vedoucí sekce CD/DVD

Jaro je tady! A nejenom papírově, ale i skutečně a sápe se do našich zatemnělých doupat prostřednictvím nepřehlédnutelných slunečních paprsků. Jakýkoli boj nemá šanci, nechám se jimi podmanit. Omluvte mě…

TOP 3
1. Tokio Hotel v redakci :-)
2. Game Developers Session
3. Jaro a s ním související věci

ALAN JARRAR

Ze dne na den jsem vyměnil zimní bundu za tričko bez rukávů. Atmosférický nepořádek se kryl s blázincem v mojí hlavě. Volné chvíle jsem proto trávil úklidem. Srovnání nábytku a vyvětrání však nepomůže proti lentilkám pod kobercem a plesnivým ohryzkům pod skříní. Je to zkrátka špinavá mravenčí práce. Ještě, že mi volné chvíle zpříjemnila hudba a demoverze Rise & Fall.

TOP 3
1. Jarní úklid ve vlastní hlavě
2. Oslava narozenin s přáteli, vínem a „rórami"
3. Rise & Fall: Civilizations at War – strategie léta?

DAVID SLÁMA

Začalo jaro. Nebo spíš asi dva dny bylo jaro a už bylo léto. Debaty nad změnami klimatu jdou ale stranou – u monitoru je pořád stejně a Spellforce 2 spolu s pokračováním slavné adventury The Longest Journey si ukously bohatou porci z mého času.

TOP 3
1. Vzpomínání na Fable při recenzování lokalizace pro webové Doupě
2. Oblivion pořád baví
3. Holky začaly nosit sukně

TOMÁŠ VRÁNA

Evolution GT mi přineslo pěkných pár hodin za volantem nadupaných vozidel. O to krutější byla realita, když jsem zjistil, že mé reálné vozidlo rozhodně není stavěno na závodění a už vůbec ne na závodění po našich vozovkách. Většina výplaty proto bohužel putovala do kapes policie.

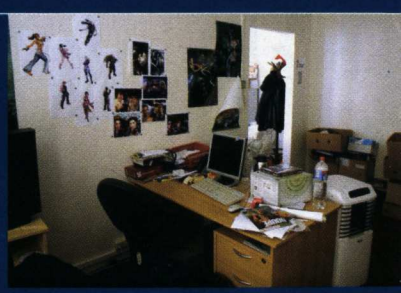
TOP 3
1. Za chvíli budou prázdniny
2. Za chvíli budou volby
3. No a co?

VSTUPTE DO DOUPĚTE!

„Na první pohled vypadá jako úplně obyčejná kancelář. Od standardního shromaždiště kravaťáků ji odlišuje už prostá skutečnost, že tam nikdo nic takového nikdy neviděl. Poslední zmínka o kravatě v redakci sahá hluboko do historie, do doby povinných tanečních (kterým se Kamil vyhnul, a proto toto slovo v redakci oficiálně označuje pouze chvat jeho oblíbeného Hitmana).

Ve většině kanceláří se udržuje alespoň zdání pořádku. Co kdyby šel okolo šéf a zrovna přemýšlel o prémiích a povýšení. Kolem Doupěte sice šéf chodí, ale prémie rozděluje jedině podle míry pobavení plnou hrou. Což je problém – od dob RC Cars jsme o chlebu a vodě. Pracující člověk zkrátka nedokáže ocenit kouzlo propracovaných strategií nebo RPG. Zkusili jsme se Singles zákeřně zaútočit přes šéfovu ratolest, bohužel malá Jolanka si ani po roce života nevybojovala přístupová práva do Windows. Proto omluvte časté metafory o jídlu, které se v článcích objevují. Jak jinak SAKRA dát najevo, že máme hlad?

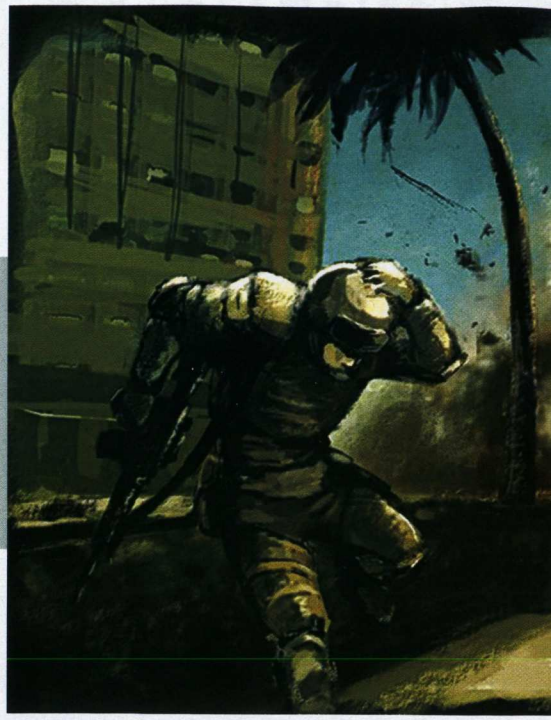
Ani pracovní doba nepatří do učebnic pracovního práva. Teprve týden po uzávěrce (poté, co jsou vyneseny a pohřbeny oběti posledního čísla a místnost důkladně dezinfikována antipracovní náladou) se do redakce nesměle trousí přeživší redaktoři s tikem v oku a dalším neúspěšným pokusem překonat herní absťák. S vidinou možnosti zahrát si na redakčních Xboxech 360, dosáhnout herní nirvány, a definitivně se tím zbavit pozemského utrpení, usedají ke stolům. Protože se nedokáží své choroby zbavit, škodolibě se snaží prostřednictvím masmédií nakazit i další spoluobčany. Nic totiž člověka



nedokáže potěšit víc, než když se v zubožením stavu před odvozem časopisu do tiskárny potká v dopravním prostředku s podobně vyhlížejícím individuem. Tak, a teď už víte, proč Doupě děláme. Abychom se na sebe mohli v tramvaji přiblble usmívat.

WOW

NEJSILNĚJŠÍ HERNÍ ZÁŽITEK MĚSÍCE



Hry stále účinněji vyvolávají silné emoce u hráčů, což způsobují dva faktory: jejich technická úroveň strmě stoupá směrem k naprostému realismu (a výše), navíc se řada her vysloveně soustředí na emocionální vtáhnutí hráče do příběhu. Zážitek z hraní se tak často může vyrovnat silnému zážitku z kina nebo dokonce i zážitku ze skutečného života. Nevěříte? V této rubrice vás o tom budeme měsíc co měsíc přesvědčovat.

Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter

Syrová válečná akce se speciálními jednotkami 21. století v hlavní roli

Válka je peklo, ale i když si to většina z nás uvědomuje, stejně nás něco až zvráceně magnetického přitahuje ke všemu, co tento nejděsivější lidský výmysl obklopuje. Knížky věnující se zbraním, uniformám, vojenské technice, taktice a konfliktům se vydávají doslova po stovkách. V kinech se promítají strhující hrdinské eposy vojáků, kteří prošli nefalšovaným peklem, v televizi pravidelně narazíte na válečné dokumenty. A spousta lidí, převážně mužů, je nadšeně hltá. Co víc, někde v koutku duše touží zapojit se do podobného konfliktu a stát se hrdinným vojákem, statečným tankistou, neomylným ostřelovačem, neohroženým pilotem či třeba brilantním stratégem. I když ví, že skutečnost se od všech těch sebevíc naturalisticky zpracovaných a natočených dílek diametrálně liší. Krev za obrazovkou vás nikdy nepřipraví na setkání s opravdovou bolestí a smrtí.

Naštěstí existuje daleko bezpečnější cesta, jak si vybít svoje válečnické choutky bez toho, abyste se stali pouhým pěšákem na obrovské šachovnici válečného konfliktu. Počítačové hry vám dají možnost být přesně tím, kým máte touhu se stát. Vše navíc z pohodlí vašeho domova a s jistotou, že existuje funkce load, která posbírá kousky vašeho těla po výbuchu granátu a dá vám druhou šanci. Poslední dobou, s nástupem realističtější grafiky, fyziky a prostorového zvuku, dokáží válečné hry strhnout do svých osidel pevněji, než kdy jindy. A prim v tomto ohledu hraje hit poslední doby, taktická střílečka z prostředí speciálních jednotek – Ghost Recon Advance Warfighter. Žádná jiná hra nás nedonutila tolik se bát o život svého virtuálního alter ega. Zde jste v hlavní roli opravdu vy, velitel jednotek Ghost uprostřed ozbrojeného konfliktu v Novém Mexiku:

Obezřetně prohlížím prostor před sebou. Vypadá to dobře, žádnej špinavej mexikánskej rebel v dohledu. Můj první pohled potvrzují data vyjíždějící na hledí přilby – díky nejmodernější technologii Cross Com mám neustálou kontrolu nad blízkým okolím a navíc vidím, co provádí zbytek mého týmu. Ne, že by potřebovali dozor, jsou to profíci stejní jako já, elitní jednotka Ghost. Rutinně kontroluji stav munice v zásobníku. Je sice fajn, že mám spolehlivou útočnou pušku poslední generace, vyrobenou z lehkých a ultrapevných materiálů, která vydrží úplně všechno, ale bez nábojů je mi platná jako kožich na Sahaře.

> Žádná jiná hra nás nedonutila tolik se bát o život svého virtuálního alter ega

Cross Com – nedocenitelný pomocník

Letmým pokynutím ruky dávám zbytku týmu povel k postupu a vyrážíme dál. Zatracená situace, prezident tu má dnes podepsat se svým mexickým protějškem bezpečnostní smlouvu, ale místní vzbouřenecká armáda začíná pořádně vystrkovat růžky. Zatím máme za sebou pár hodně ostrých přestřelek, ale nic, co bychom nezvládli. Momentálně míříme k ambasádě a svírající se žaludek mi našeptává, že problémům ještě není konec.

Opatrně se proplétáme historickým centrem města: hezké a zajímavé, vezmu sem starou na výlet. Teda, až se tu zrovna nebude válčit. Nebo možná právě tehdy? Z cynického zamyšlení mě vytrhuje další podezřelá budova. Kdyby se tam v okně skryl sniper… radši nedomýšlet. Postupujeme vpřed a stále se kryjeme. Už vidím ambasádu, stačí přeběhnout jedno rozlehlý náměstí. Svíravý pocit se stupňuje, křečovitě svírám svoji pušku a těkám očima na všechny strany. Tohle se mi nelíbí, tohle se mi vůbec nelíbí. Koukám na ostatní členy týmu, i oni sdílejí moje obavy. Instinktivně čekám útok Mexikánců, ale nikdo v dohledu. Super, už jen pár desítek metrů k budově ambasády, tam budeme krytí, trochu si dáchnem, možná se najde čas i na sprchu… Buuum! Obrovská tlaková vlna se mnou řádně zamávala. Pár okamžiků na vzpamatování. Co se to sakra…? Ambasáda je v plamenech! Synchronně všichni sprintujeme vstříc hořící budově. Sotva dobíháme k rozvalinám vchodu, ozývá se ze všech stran střelba. Zatraceně, rebelové útočí!

Udělám pár rychlých kroků směrem k nízké zídce plotu pozemku. Letmým skluzem překonávám poslední metry k úkrytu. Včas. Nepřátelská kulometná dávka cupuje beton nad mojí hlavou. Snažím se nevdechovat oblaka prachu. Posílám zbytek týmu bránit hlavní vjezd, tady to zvládnu sám. Lehké kývnutí hlavou a mizí jako duchové, teď už je to na mně. Tak fajn, chcípáci. Bleskově se vykláním nad zídku. Ratata! První dávka z pušky si

Karel Kališ, stálý spolupracovník Doupěte
Pokojně si žije ve světě virtuálních zvířátek

nemilosrdně nachází nové obydlí v těle Mexikánce, který se hroutí jako hadrová panenka. Střílím dál. Běžící voják zaškobrtne a padá k zemi. Další zasažený komicky odhazuje samopal a zatočí se ve smrtelné piruetě. Kryju se a měním zásobník, hlasitá střelba a tlumené výbuchy mi dosvědčují, že ani zbytek týmu se nefláká. Vykukuji, avšak okamžitě zase schovávám hlavu. Roj naštvaných kulek mi zlostně zabzučí nad hlavou. Tři nepřátelští vojáci mě ostřelují krytí za parkujícím autem. Takhle by to nešlo, panáčkové. Mírně se posouvám podél zdi a připravuji si granáty. Rychle vykouknu. Hop! Hop! Dvě kovová cinknutí o silnici a výbuch. Auto šlo ke všem čertům i se třemi vojáky.

Ka-broom! Další, už nečekaný výbuch, mi vymazal lehce škodolibý škleb z obličeje a přinesl zvonění v uších jako od tisíce budíků. Co se to… jak se sem dostal ten zatracenej tank? Je to špatný, je to špatný. Plazím se pryč, pryč z dosahu střelby velkorážního kulometu obrněnce. Co teď? Proti týhle obludě nemáme nárok, jestli ještě jednou práskne z kanónu, je z nás pyré. Topím se v beznaději, kterou přerušuje až nový zvuk. To zní jako vrtulník, Apache, posily! Skutečně, elegantní stroj se jako kovová vážka smrti vznáší nad bojištěm. Dávám rozkaz. Cíl tank. Pal! Výmetnice okamžitě vychrlily dávku zkázy. Svišš, svišš, rakety vzduch-země se zakously do ocelového těla obludy, kterou následně pohltil oheň. Je dobojováno, s podporou vrtulníku nebude problém vyčistit okolí ambasády. Trhaně dýchám vyčerpáním, a to máme teprve odpoledne. Dnes bude dlouhý den…

Vpřed! Vpřed!

FULL SPECTRUM WARRIOR
TEN HAMMERS

MÁŠ NA TO?

Full Spectrum Warrior: Ten Hammers, pokračování cenami ověnčené týmové taktické akce, vylepšuje převratný a zároveň autentický herní zážitek původní hry mnoha originálními prvky, jež výrazně ovlivňují veškeré aspekty hry. V roli velitele jednotky budete řídit několik pěchotních čet a provedete je řadou nepřátelských prostředí. Intuitivní systém ovládání vám umožňuje řídit své vojáky v reálném čase a ve 12 městských lokacích plných zuřivých přestřelek vám dá dostatek možností, jak své protivníky překonat taktikou, obratným manévrováním či prostě silou vašich zbraní.

FANTASTICKY NÍZKÁ CENA 999 KORUN ČESKÝCH

PROFESIONÁLNÍ ČESKÁ VERZE CZ CD PROJEKT

V PRODEJI OD DUBNA

POWERED BY gamespy
The way it's meant to be played
ONLINE BROADBAND ONLY
SOUNDS BEST ON Sound BLASTER X-Fi TECHNOLOGY

THQ www.thq.com
PANDEMIC
PC CD-ROM SOFTWARE
CDPROJEKT

© 2006 Pandemic Studios, LLC. All Rights Reserved. Pandemic®, the Pandemic logo®, Full Spectrum Warrior(tm) and Ten Hammers are trademarks and/or registered trademarks of Pandemic Studios, LLC and are reproduced under license only. Exclusively licensed by THQ Inc. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners.

inzerce »

JAK SE V ČESKU PRODÁVAJÍ HRY

Určitě to znáte. Jdete si do nejbližší trafiky koupit nové Doupě, na úvod slušně pozdravíte: „Dobrý den, prosím vás, máte už nové Doupě?" Otočí se na vás ohyzdná babizna s obrovskou bradavicí pod nosem a nakřáplým hlasem zaskřehotá: „Cože, Poupěé? – Ne, Doupě, ten časopis o počítačových hrách. – Nemáme, padej vocaď, ty úchylo!" Zažíváte-li něco podobného dnes a denně nejen při shánění nového Doupěte, máme pro vás jednoduchou radu. Choďte nakupovat do specializovaných herních obchodů, kde se vám něco podobného (skoro) nikdy nestane.

Média nás už dlouhou řádku let bombardují pesimisticky vyznívajícími statistikami o tom, kolik softwaru je u nás pořízeno nelegálním, pirátským způsobem – hry nevyjímaje. Faktem zůstává, že 90. léta byla nejen pro herní piráty skutečným rájem, zejména díky dlouhotrvajícímu monopolu na dovoz a distribuci her v ČR, a tím i jejich vysoké ceně. To se ale s počátkem nového století konečně změnilo. Na trh vstoupili noví distributoři i dovozci, a herní průmysl se u nás překotným způsobem rozvíjí. Podle odhadu z konce roku 2004 se u nás prodalo her za 500 až 600 milionů korun. Hry se

David Sláma, stálý spolupracovník Doupěte
Naposledy spatřen, jak v batikovaném oblečení vítá jaro

Petr Urban, stálý spolupracovník Doupěte
Nostalgik - profesional

prodávají na každém rohu, narazíme na ně v supermarketech, prodejnách elektroniky, knihkupectvích a dokonce i v trafikách. V každém větším městě najdeme alespoň jednu herní prodejnu.

Prodávat hry ovšem není jako jezdit s popelářským vozem, ačkoliv i to vyžaduje určitou míru zkušenosti a odhodlání. Prodej her vyžaduje znalosti, odbornou kvalifikaci, která je nutná k tomu, aby prodejce dokázal zasvěceně poradit i zákazníkovi zcela neznalému jejich světa. Jen tak bude prodej her i nadále růst a míra pirátství se naopak snižovat. Rozhodli jsme se proto, že za pomoci investigativního průzkumu provedeme podrobnou sondu do úrovně prodeje her v ČR. Zaměřili jsme se na to, jaké povědomí mají o hrách samotní prodejci, jaký zaujímají k zákazníkům přístup a jaké služby nabízejí. Jinými slovy, pokusili jsme se zhodnotit kulturu prodeje her v České republice.

KAMENNÉ OBCHODY

V roli věci neznalých, do světa počítačových her nezasvěcených zákazníků, jsme se vydali do několika obchodů v Praze i v Brně a zahráli si v každém z nich malé divadýlko. Vyptávali jsme se, kdy vyjde ta a ta hra, jaké tituly by nám prodejci doporučili, pokud sháníme různé tematické hry, co bychom podle nich měli koupit mladšímu bráškovi nebo sestře k narozeninám. Vnímali jsme, jak se k nám prodejci chovají, zkoušeli jejich ochotu, komunikativnost, někdy možná i trpělivost. V neposlední řadě jsme se zaměřili na možnost vrácení her, bezhotovostní placení, internetové stránky prodejců a další, zdánlivě nepodstatné, ale ve výsledku důležité aspekty prodeje.

Centra obou našich největších metropolí hrami nepřetékají, ale s trochou snahy v nich na herní obchod po pár desítkách minut – když předem nevíte, kam máte jít – narazíte. Prakticky v každém městě najdete několik málo obchodů, který vedou skuteční profesionálové. Lidé, kteří hrami žijí dnes a denně, sledují, kde se co šustne. O svůj obchod i zákazníky se starají, jak se patří, a je vyloženě příjemné jít si k nim něco koupit. Ať už se zeptáte prakticky na cokoli, budou znát odpověď, což se hodí, pokud si nejste jistí výběrem nejen hry, ale například hardwaru. Máte jistotu, že prodávající o hrách něco vědí, a nebudete jim muset vysvětlovat, že RGB kabel na Gamecube není hra. Tyhle obchůdky nemusí být na první pohled velké, ale nabízejí velký výběr a velké srdce hráčů. Zkrátka a dobře profesionálové každým coulem, kteří nezaváhají ani v případě, že se vám vybraná hra nelíbila a za pár dní ji přinesete zpátky. Jednoduše si vyberete jinou.

Pak jsou tu velké obchody známých jmen, které nabízejí nejen hry, ale snoubí v sobě například i nabídku filmů, hudby, her i herního příslušenství, včetně herních konzolí. Za pultem může sedět pohledná slečna, jenže po chvilce snadno odhadnete, že o hrách nemá ponětí. Na druhou stranu, pokud obratně zareaguje na hrubé popisy her, konkrétně třeba tu „o módě a s písničkami", a neomylně vám doporučí nedávno vydané Bratz, je třeba to ocenit. Co neví z hlavy, ráda vyhledá v počítači, a tak se cení především ochota a příjemné jednání, spíš než erudice a znalosti. Škoda, že dívek je v herních obchodech tak málo! Doupě hlasuje za rovnoprávné pozice žen a mužů v herním světě, a především za to, aby v herních obchodech bylo dívek více. Howgh!

Může se také stát, že za pultem sedí tzv. „tichý týpek" nebo také „tichošlápek". Ti jsou na naší stupnici prodejců druzí nejhorší. Svou prací zjevně opovrhují, a už vůbec nechceme vědět, co si myslí o lidech, kteří je chodí „otravovat". Zástupce této skupiny poznáte snadno – když přijdete do obchodu, nevzrušeně si za pultem pročítá noviny. Bloumáte chvíli kolem a stále si vás nevšímá, teprve když před něj rázně předstoupíte, unaveně zvedne oči, ani nepozdraví. Těžko se pak s takovým člověkem, i kdyby to byl odborník na slovo vzatý, o něčem bavit. Chcete něco poradit a on jen kývá hlavou ze strany na stranu, na odbornější dotazy reaguje pokrčením ramen. Neznalý zákazník je ztracen, hráč naštvaně odchází, flegmatik si radostně půjde vyzkoušet všechny konzole, které v obchodě jsou. Ještě, že je možné alespoň platit kartou. To se týká nejen velkých herních obchodů, ale naprosté většiny distribučních kanálů (vyjma trafik).

> Problém nastane tehdy, když se za pultem zjeví tzv. arogantní blbec

Herní obchůdky se dnes dostaly i do velkých nákupních center. Češi, zdá se, milují nakupování v těchhle obřích chrámech konzumu. Po vzoru západních sousedů se odívají do značkového oblečení, nakupují značkové šperky, stravují se ve značkových restauracích. A všichni se tváří a vypadají, jako by vypadli z nějaké (značkové) televizní reklamy. Pro hráče může být zážitek z procházky po velkém nákupním centru opravdu stresující. Ještěže i tam může potkat spřízněné duše!

Mladí náruživí hráči za pultem mívají přehled dost velký na to, aby vám poradili takřka s čímkoli. A když už se vám je podaří opravdu překvapit, někteří neváhají sáhnout ke Googlu a v mžiku potřebné informace najít. Jen musíte dát pozor, abyste v prodejně nezůstali několik hodin potom, co se dáte do rozebírání zážitků z nějaké hry!

Problém nastane tehdy, když se za pultem zjeví tzv. arogantní blbec. I to se může stát, i když naštěstí jen výjimečně. Pokud ho vyrušíte z nesmírně důležité činnosti, jako je třeba hraní na zkušební konzoli u vchodu nebo psaní emailu kamarádům, vrhne na vás zlostný pohled. Vyslovíte-li nějaký odbornější dotaz, úsečně odpoví, že o ničem takovém neví, takže jste vlastně nejspíš blbec vy. Přidá-li se k němu druhý arogantní blbec, jste ztraceni. Doporučujeme taktický ústup, ostatně všichni známe to pěkné staročeské přísloví.

NA BITEVNÍM POLI

Pojďme se teď vrhnout rovnou na konkrétní obchody, které jsme při našem putování prošmejdili. Služby profesionálů z brněnského Megami si v ničem nezadají s luxusními restauracemi. Jakmile například zatoužíte po něčem, co v prodejně není, můžete si být jistí, že prodejci vynaloží nemalé úsilí tak, aby vaši hru sehnali. Současně jim nečiní problém zaslat vám hru na dobírku, když třeba zrovna nejste z Brna, ale klidně i pokud bydlíte naproti. Vedle

HODNOCENÍ VYBRANÝCH OBCHODŮ

(jako ve škole)

KAMENNÉ

Praha

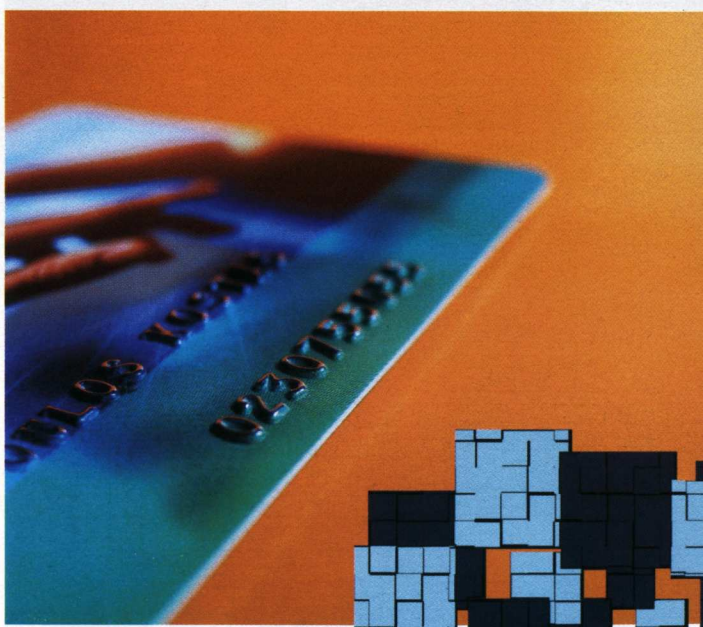
JRC Vladislavova 1-
Presto CS 2
Bontonland Koruna 3
Gamehouse Černý Most 1
JRC Letňany 3

BRNO

Megami 1-
Bontonland 2
JRC Velký Špalíček 1

INTERNETOVÉ

(X)zone.cz 1
GameExpres.cz 2
GamesOn.cz 1-
Psxcentrum.com 2-
Bonusshop.cz 3 (probíhá renovace)
MicroGames.cz 2
GameParadise.cz 3
FunStore.cz 2



ŠKOLNÍ STUPNICE PRODEJCŮ

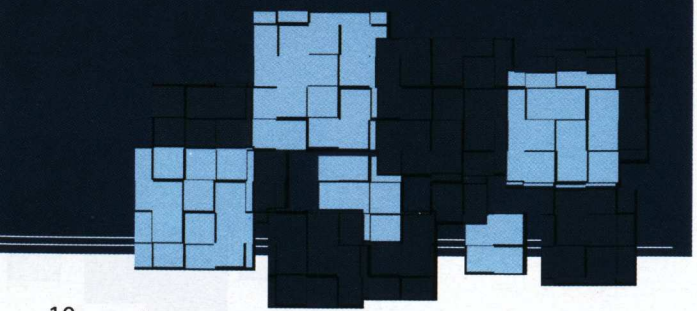
1 PROFESIONÁLOVÉ
Můžete se jich zeptat na cokoliv a vždy vám dobře poradí, zpaměti znají data vydání největších trháků, znají i ten nejmenší rozdíl mezi gamepadem od Logitechu a Speedlinku.

2 OCHOTNÍ PRODEJCI
Možná toho nevědí tolik o samotných hrách, ale prodávat umí. Jsou ochotní, ke svým zákazníkům se chovají s úctou, poradí, jak mohou a když nevědí, neváhají se podívat na internet.

3 DÍVKY
Pěkná ženská za pultem, to je potěšení pro každého hráče.

4 TICHOŠLÁPKOVÉ
O zákazníka projevují mizivý zájem. Když se na něco zeptáte, civí na vás tak dlouho, dokud si raději sami neodpovíte. Svou práci vykonávají beze slov, s minimem pohybů, pokud možno co nejpomaleji.

5 AROGANTNÍ BLBCI
Co víc říct. Stačí jediné slovo, a arogantní blbec je na světě. Myslí si, že o hrách vědí všechno, že ve svém obchodě jsou nadřazeni všem ostatním, a nakupovat u nich je jako procházka peklem.



klasického sortimentu zde nakoupíte například i prázdná média, časopisy, pravidla stolních RPG či deskových her. Brněnský Bontonland má oproti Megami rozsáhlejší výběr, problémem je ale orientace mezi hrami. Chybělo nám rozčlenění podle herních žánrů, data vydání, edice… prostě cokoli, co by odstranilo nutnost při hledání konkrétní hry obejít celou prodejnu. Bylo totiž běžné, že se novinka typu Godfather válela vedle zlevněné edice několik let staré hry. JRC v nákupním centru Velký Špalíček uprostřed Brna vás hned v úvodu mile překvapí svou otevírací dobou. Milý a zasvěcený personál, přehledně rozvržená plocha, profesionální přístup. Co víc si přát.

To JRC v pražských Letňanech je na tom o poznání hůř, zejména co se přístupu obsluhy týče. Ta se na nás vyloženě dívala z vrchu a příliš ochoty neprojevovala. Na druhou stranu, výběr je i na malé ploše bohatý, hry jsou přehledně uspořádané, seženete zde tituly pro PC, konzole i handheldy. Z herních obchůdků ve velkých nákupních centrech na nás v Praze nejlépe zapůsobil Gamehouse na Černém mostě. Na první pohled malá prodejna v sobě ukrývá obrovský výběr, ochotný přístup, možnost vyzkoušet si hry na handheldy, profesionální radu, prostě vše, co si běžný zákazník může přát. Prodejna PrestoCS poblíž Václavského náměstí (ul. Politických vězňů) je co do výběru značně omezena svou miniaturní velikostí. V regálech obvykle najdete jen ty největší, neznámější pecky, případně aktuální novinky, ale speciality nečekejte. Omezený výběr nezachrání bohužel ani profesionální přístup obsluhy. Na druhou stranu musíme ocenit, že novinky obvykle bývají v obchodě ihned po svém vydání. Prodejna JRC na Vladislavově ulici patří k nejzavedenějším herním prodejnám v Praze, a tak jí prakticky není co vytknout. Obsluha je aktivní a znalá, prostor výborně řešený, výběr obrovský. Nic z toho neplatí pro Bontonland v pasáži Koruna dole na Václavském náměstí. Za pultem totiž seděl tichošlápek a to nám na náladě rozhodně nepřidalo. Navíc byla celá prodejna špinavá a zanedbaná, jako by se o ni už pěkných pár měsíců nikdo nestaral. Ještě že jsme si alespoň bez problémů mohli zahrát nové Gran Turismo, jinak bychom byli už dávno pryč.

INTERNETOVÉ OBCHODY

Počítačové hry patří mezi ten druh zboží, který není problém nakupovat přes internet. Vlastně je to často mnohem jednodušší, rychlejší a levnější. Dělat průzkum mezi internetovými herními obchody ale není zdaleka tak snadné jako v případě těch kamenných. Rozhodli jsme se proto oslovit vybrané internetové herní obchody formou ankety, ve které jsme zjišťovali, jaké služby nabízejí, jak se starají o své zákazníky a vůbec jaká je úroveň internetového prodeje her.

Výsledky nás nadmíru potěšily. Naprostá většina oslovených obchodů přidává hry do své nabídky denně, všichni pravidelně alespoň jednou týdně, novinky a předobjednávky jsou nabízeny v téže chvíli, kdy hru nabídnou samotní dovozci. Díky tomu je možné si největší

pecky snadno přeobjednat, prodejce vždy uvádí i termín, kdy má hra vyjít. Aby zákazníky ještě více motivovali, přidávají někteří k předobjednávkám nejrůznější bonusy. U některých titulů tvoří předprodej až 70 % všech prodaných kusů hry.

S různými bonusy úzce souvisejí také slevové a další speciální akce. V tomto ohledu se každý prodejce velmi liší. Někteří zaměřují své akce na konkrétní tituly, jiní obecně. Oblíbenou formou jsou „nákupy nad X Kč", kdy při objednávce nad určitý obnos získáte zdarma dárek nebo dokonce hru, případně poštovné zdarma. Sami prodejci také často vytvářejí cenově zvýhodněné balíčky her, někdy jsou registrovaným zákazníkům k dispozici slevové kupóny nebo zboží za nižší ceny. Jen některé obchody nabízejí také sledování zásilky v průběhu procesu od objednání až po odeslání či kredity za nákup, za které pak můžete získávat právě další bonusy.

Je pěkné vidět, že i internetoví prodejci se o své zákazníky starají. Naprostá většina oslovených poskytuje zcela samozřejmě emailovou, ale také telefonickou podporu. Právě komunikace se zákazníkem je v případě internetových obchodů snad ještě důležitější než u kamenných obchodů. Mnoho z nich proto také odpovídá na otázky zákazníků v komentářích pod každou hrou. Specialitou některých je obecná poradna k jednotlivým platformám, případně diskusní fóra. Vždy záleží na konkrétních dotazech a nelze očekávat okamžitou odpověď, nicméně do 24 hodin byste se měli dozvědět vše potřebné. Škoda, že žádný herní obchod nezobrazuje například stav ICQ některého ze svých zaměstnanců, jako v případě nejmenovaného hardwarového obchodu. Péče o zákazníka by tím postoupila ještě o stupínek výše.

Zákazníci mají také vždy možnost hru vrátit – hra nesmí být použitá, či poničená a musí se tak učinit do 14 dnů. Hru prodejce buď vymění za jinou, nebo obratem vrátí zákazníkovi peníze na jeho účet. Nejvážnější problém se objevil v případě zasílání her na Slovensko. Obvykle je nutné mít například speciální účet a také zaplatit vyšší poštovné. Některé obchody to řeší zřízením sesterského obchodu na Slovensku. Prodejci se také potýkají s delší dobou dodání k našim slovenským bratřím, která se může pohybovat až kolem jednoho týdne. Přibližně pouze každý druhý obchod umožňuje platit kartou, což je nevýhoda, nicméně tu vynahrazuje placení pomocí bankovního převodu.

BRÁT, NEBO NEBRAT?

Obešli jsme herní obchody v srdci Prahy i Brna a odcházeli jsme spokojení. Všude jsme se více či méně dozvěděli to, co jsme vědět chtěli, sehnali, po čem jsme pátrali, a někde si i dobře popovídali. Když jsme chtěli hru pro malého sourozence, nikde nám nenutili nejnovější GTA, naopak v některých případech nabídli i výukové hry či programy. Současně prodejci, zvláště v zavedených celorepublikových řetězcích, velmi dbají na rating hry, takže maminku kupující synkovi hru se známkou 18+ upozorní, že se opravdu nejedná o obtížnost, a třeba i rámcově popíší, jak hra vypadá, aby se starostlivý rodič mohl objektivně rozhodnout o koupi. Čas od času narazíte i na takový typ obsluhy, který by se nehodil ani do hospody čtvrté cenové skupiny, ale takový už je život. S českými herními internetovými obchody jsme taktéž spokojeni. Široká nabídka, vstřícný přístup k zákazníkovi, komunikace na úrovni a slevové či speciální akce dělají z nakupování po internetu zábavu. Úroveň prodeje her v ČR je rozhodně lepší než před pěti, neřku-li deseti lety. Od té doby se vyšplhala o několik řádů výše a není důvod se domnívat, že ještě dále neporoste. Jako hráči se dnes máme nadmíru dobře.

NEJKOMPLETNĚJŠÍ AUTOMOBILOVÉ ZÁVODY VŠECH DOB!

CONVERTIBLES
EUROCART
PICK UPS
MUSCLE CARS
STREET CIRCUITS
CLASSICS
EUROPEAN V6
V8 SUPERCARS
RALLY
DTM
FORMULA 1000
OFF ROAD

TRUCKS
RALLY CROSS
SPRINT CARS
GT
OPEN WHEEL
FORMULA BMW
GT LIGHTS
STOCK CAR
4X4 MONSTER SERIES
BAJA MOTORCROSS

FANTASTICKÝ NÍZKÁ CENA
999
KORUN ČESKÝCH

TOCA RACE DRIVER 3
THE ULTIMATE RACING SIMULATOR

Postavte se na start a pusťte se do adrenalinem naplněných závodů. Nechte protivníky daleko za sebou a vychutnejte si největší škálu soutěží, jaká kdy byla v žánru závodních her k vidění.

Kup a zaregistruj si hru a získej skvělé dvoujádrové procesory Intel Pentium D a další báječné ceny!

www.codemasters.com/tocaracedriver3

12+ www.pegi.info

PC DVD

intel

CDPROJEKT

POWERED BY gamespy

PROFESIONÁLNÍ ČESKÁ VERZE CZ CD PROJEKT

Codemasters

© 2005 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights reserved. "Codemasters" ® and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. "Race Driver" ™ 3; "Ultimate Racing Simulator" ™ are trademarks of Codemasters. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are being used by Codemasters under license. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks and DNAS is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

LOADING

NEJŽHAVĚJŠÍ NOVINKY ZE SVĚTA
POČÍTAČOVÝCH I KONZOLOVÝCH HER

STRATEGIE VRACÍ ÚDER...

..., tak by se dala nazvat květnová epizoda rubriky Loading. Po měsících vlády 3D akcí a RPG vychází na horizontu slunce podlité krví válek a zastřené radioaktivním oparem tiberia. Ano, novinkám samozřejmě vévodí odhalení třetího dílu strategické série Command & Conquer s přízviskem Tiberium Wars. Ačkoliv nálepku C&C neslo mnohem více her (naposledy Generals z roku 2003), původní příběhová řada pojednávající o postapokalyptické Zemi si stále uchovává nezlomné kouzlo. Možná je to temnou vizí budoucnosti, která hráče vždy přitahovala, vůní tiberia anebo jednoduše proto, že první C&C poprvé pořádně rozvinul principy Duny 2 v epickou válku se vším všudy. Ať již bude oznámené pokračování revolučním hitem, nebo jen starosvětskou strategií ve špičkové grafice (osobně se přikláním spíše k této možnosti), o místo pod nebem se bude muset pořádně porvat.

Jako první proti němu do ringu nastoupí titul World in Conflict, strategie realističtější než kocovina po nočním flámu s genetickým dědictvím tvůrců Ground Control, nebo třetí díl fantasy tahovky Disciples s podtitulem Renaissance. Dokáže se postavit reklamnímu a doufejme, že i hratelnostnímu odporu vycházejících Heroes of Might and Magic V? Velmi zajímavou pozici na poli chystaných online her má také Warhammer: Age of Reckoning. Bohatá historie světa stolních her a grafický styl zkopírovaný z World of Warcraft má v budoucnu velkou šanci na úspěch. Věříme, že si z novinek tu svou nevyberou pouze tiberioví narkomani, ale mimo jiné také sportovci tělem a duší. Rockstar Games, autoři Grand Theft Auta, se totiž rozhodli svérázně šokovat, když ohlásili mírový simulátor stolního tenisu. Nicméně motorová pila někde pod hrací plochou jistě schovaná bude!

MICHAEL STERN,
vedoucí sekce Loading

DO KINA NA TICHÉM KOPCI!

Kdykoliv se blíží premiéra filmu natočeného podle počítačové předlohy a v pozadí zázrakem nefiguruje mimozemský záškodník maskující se za německého režiséra Uwe Bolla, hráčům se v očekávání nervózně zvedá tepová frekvence. Nyní se na kina chystá padnout děsivá hrůza původně konzolového hororu Silent Hill. Ačkoliv u nás bude mít snímek premiéru až 29. června, v zahraničí se již snaží ježit vlasy divákům a nevede se mu nijak zle. Během prvních dnů promítání obdržel na imdb.com uspokojivé hodnocení 6,9, což je v případě tohoto serveru slušný výkon. Kritika si nicméně smlsla na tupějších dialozích a tradičně podivném příběhu, který staví na primitivní myšlence umírající dívky Sharon a jejím zmizení v mlhou zahaleném městečku Silent Hill, kam se ji vydává hledat její matka Rose. Podle ohlasů má film velmi blízko ke hře – je v první řadě procházkou obskurním světem plným audiovizuálního teroru, který se snaží útočit na naši psychiku a prozradit svůj skrytý smysl. Jestli ale ve filmu skutečně nějaký je, nebo jde jen o líbivou snůšku povedených trikových efektů čerpajících ze hry (objeví se zde Pyramid Head nebo neodolatelné sestřičky), o tom se budeme zanedlouho muset přesvědčit sami. Doupě je v České republice mediálním partnerem filmu, a tak brzy čekejte jeho vyčerpávající recenzi s mnoha detaily.

NOVINKY

14 Command & Conquer 3 Tiberium Wars
PC

16 Brothers in Arms: Hell's Highway
PC | PS3 | XBOX 360
17 Yakuza
PS2
18 Disciples III: Renaissance
PC
19 Table Tennis
XBOX 360

20 Titan Quest
PC | PS2 | PSP | NDS
21 Dungeon Siege II: Broken World
PC
22 X-Men: The Official Game
PC | PS2 | XBOX | XBOX 360 | GC | NDS | GBA
23 World in Conflict
PC
24 Auta
PC | PS2 | PSP | XBOX | GC | NDS | GBA
25 Warhammer Online: Age of Reckoning
PC
26 Spy Hunter: Nowhere to Run
PC | XBOX

PREVIEW

32 Neverwinter Nights 2
PC

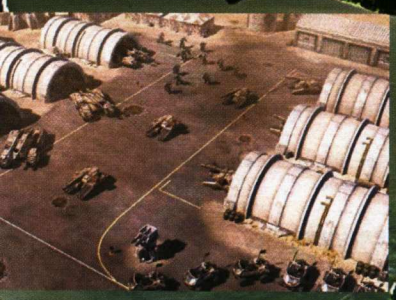
36 Paraworld
PC

38 Rise & Fall: Civilizations at War
PC
40 Broken Sword 4
PC
41 Glory of the Roman Empire
PC
42 Kingdom Hearts 2
PS2
43 Urban Chaos
PS2 | XBOX

COMMAND & CONQUER™ TIBERIUM WARS

Vítejte zpátky, veliteli! Vaše modlení, posílání prosebných dopisů, skládání chvalozpěvů na naši adresu a samozřejmě pravidelné donášky tiberia ze zahrádky nepřišly nazmar, ba právě naopak. Máme tu čest vám oznámit, že vaše mise s kódovým označením Command & Conquer 3 byla schválena a již nějaký čas probíhají důležité přípravy pro její spuštění. V příloze této zprávy najdete první základní informace důležité pro přežití.

Ač to zní neuvěřitelně, je tomu skutečně tak. V okamžiku, kdy jsme mohli čekat téměř cokoliv, přišel vydavatelský gigant Electronic Arts s oficiálním ohlášením prací na dalším dílu nesmírně populární série Command & Conquer. Připravovaný titul nese pracovní název Command & Conquer 3 Tiberium Wars a naznačuje tak, že hodlá navázat na vůbec první díl C&C z roku 1995 i jeho nástupce Tiberian Sun z roku 1999. Zapomeňte na nejrůznější červené poplachy nebo generály, budoucnost patří tiberiu!



Platforma : PC

Žánr : Strategie
Výrobce : Electronic Arts
Vydavatel : Electronic Arts
Homepage : www.ea.com/official/cc/cc3/us/
Datum vydání : 3. čtvrtletí 2007

KANO VRACÍ ÚDER

Příběh hry se začne odvíjet v roce 2047 a jeho události by měly volně navázat na děj z datadisku Tiberian Sun: Firestorm. Země se v té době po mnoha vleklých válkách dostává do normálních kolejí a obě znesvářené strany okupují „svou" část zemského povrchu. Ten je rozdělen do zón. Červené zóny jsou trvale opuštěné z důvodu vysoké koncentrace tiberia. Snad právě proto se lidstvo rozprostřelo do žlutých a modrých zón, přičemž každá je pod nadvládou jiné strany. Neohrožení (a mnohdy fanatičtí) přívrženci Bratrstva NOD, kteří zaujímají takřka polovinu planety, našli útočiště ve žlutých zónách s posledními zbytky tiberia. Skvěle organizovaní a nejvyspělejší Global Defense Initiative (GDI) naopak okupují modré bez tiberia, jež tvoří přibližně 20 % zemského povrchu. Klidná období bez válek ale příliš nesedí rebelskému NODu, které potají osnuje útok na orbitální stanici Philadelphia, jež slouží coby hlavní základna GDI. A nejen to – v jejich čele se za podivných okolností opět objevuje obávaný Kane, který i přes svou vlastní smrt má dostatek síly a charismatu, aby si podmanil všechny obyvatele žlutých zón.

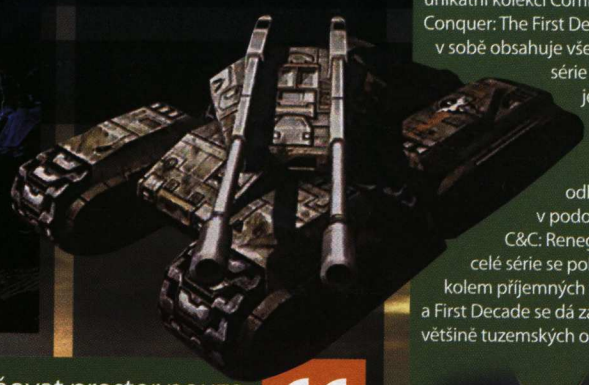
Jelikož útok zastihl GDI (jako vždy) nepřipravené, mají co dělat, aby hrozivou ofenzívu ustálí. Přesně v tomto okamžiku do hry vstoupíte vy a budete mít možnost vybrat si, ke které z nesvářených stran se přidáte. Budou to technologicky vyspělí GDI, úderní NOD nebo jiná strana? Ano, slyšíte správně – jak autoři hry prozradili, v C&C 3 nebudou jen dvě hratelné strany, ale hned tři! Kampaň za třetí stranu by se podle všeho měla otevřít po dohrání hry a nabídnout nám jiný úhel pohledu na celý konflikt. Prozatím se však neví, kdo bude posledním z trojice, nicméně se spekuluje o spolku nezávislých mutantů nebo robotů a kyborgů pod nadvládou počítače CABAL. Pravděpodobná zůstává i přítomnost zcela nové mimozemské rasy.

> Zapomeňte na nejrůznější červené poplachy nebo generály, budoucnost patří tiberiu!

STARÉ PRINCIPY, NOVÉ JEDNOTKY

V principu by měl být připravovaný C&C3 do puntíku věrný svým předchůdcům, tudíž žádné revoluční novinky po stránce hratelnosti nečekejte. Základem bude opět stavba budov, produkce jednotek, sběr tiberia a samozřejmě boje. Všichni fanoušci série ocení návrat starých známých jednotek z minulých dílů, jako je třeba kolosální Mammoth tank, Stealth tank nebo rychlá průzkumná helikoptéra Orca. Kromě nich se ke slovu dostanou zcela nové stroje, které reprezentuje předtím neviděná bugina, zajímavě vypadající lehký tank, proudové letadlo Firehawk či hned několik nových typů vojáků.

Za samozřejmost se dá také považovat sbírání zkušeností – úspěšné jednotky bude možné různě vylepšovat a povyšovat. Dle dostupných indicií bychom se měli rovněž dočkat možnosti obsazování nepřátelských budov, čímž jednoduše získáme přístup ke konkurenčním technologiím. Autoři hry jsou doslova perfekcionisté, což dokazuje i jejich spolupráce s vědci z Massachusettského technologického institutu, kteří provedli seriózní výzkum o tom, jak by se tiberium chovalo za normálních podmínek, kdyby skutečně existovalo.



Pověstnou třešinkou na dortu jsou informace o zcela přepracovaném systému umělé inteligence, díky němuž bude chování jednotlivých bojových jednotek autentičtější.

Série C&C vždy měla oproti konkurenci navrch. Svůj podíl na tom měly i perfektní hrané filmečky, za které by se nemusel stydět průměrný snímek z Hollywoodu. V případě třetího dílu hry tomu nebude jinak, což nás ani v nejmenším nepřekvapilo. Autoři hrdě prohlašují, že filmečky nebudou vyplňovat prostor pouze mezi misemi, ale dokonce i během nich, což jsme mohli vidět například u strategie Act of War. Celá hra tak získá ještě větší spád a především silnější atmosféru. Herci pro jednotlivé role jsou stále v jednání a oficiálně prozatím nebylo potvrzeno byť jediné jméno. I přesto pevně věříme, že se potkáme minimálně se starým známým Josephem D. Kucanem, který se nesmírně osvědčil jako neoblomný šílenec a velitel NODu Kane.

> Filmečky nebudou vyplňovat prostor pouze mezi misemi, ale dokonce i během nich

JAK BUDE VYPADAT HRA V POHYBU?

Na tuto, asi nejzásadnější, otázku, zná dnes odpověď jen několik vyvolených. Electronic Arts prozatím oficiálně nevydali jediný obrázek, který by nějakým způsobem reflektoval vlastní hru. Zavděk tak musíme vzít alespoň obrázkem z konceptu třetího C&C, který vznikal ještě v kancelářích Westwood Studios na přelomu let 2002/2003.

VÁLKA NA VÍCE FRONTÁCH

Připravovaný C&C3 Tiberium Wars má však nemalé ambice také na poli elektronických sportů, a tak by multiplayer neměl hrát druhé housle. Hra více hráčů bude propracována do nejmenších detailů s tím, že síla jednotlivých frakcí bude co možná nejvíce vybalancovaná. Stejné tak se dočkáme pestré nabídky nejrůznějších módů. Jejich základem by měla být World Domination, tedy bitva o nadvládu nad celým územím. Kromě toho dojde na klasiky v podobě deathmatche, týmového deathmatche nebo obligátního skirmishe. Nové se v sérii dočkáme podpory VoIP technologie, díky níž bude možné při hraní komunikovat s kolegy.

Nad technickou stránkou hry visí asi nejvíce otazníků. Prozatím se neobjevil pořádný obrázek přímo ze hry, proto můžeme jen spekulovat, jak bude ve finále vypadat. Jedinou jistotou zůstává nasazení grafického enginu SAGE, který jsme mohli vidět například ve hře LOTR: Battle for Middle-Earth 2. Jelikož se datum vydání odhaduje nejdříve na léto příštího roku, můžeme čekat, že jeho grafické jádro dozná spousty vylepšení. Již teď se hovoří o možném využívání střídajících se denních a nočních cyklů pro taktickou výhodu v boji, oku lahodících částicových efektech (exploze, vznášející se prach, kouř aj.) a vůbec grafice vypucované do nejmenších detailů. Na bližší rozbor jednotlivých stránek hry si budeme muset ještě nějakou dobu počkat, dokud nebude k dispozici více informací. K jejich odhalení by podle všeho mělo dojít na letošní E3, po které budeme určitě moudřejší.

MA

BONBÓNEK PRO FANOUŠKY SÉRIE

Jestliže patříte mezi hrstku herních fajnšmekrů, kteří musí mít ve sbírce vše, co se týká série C&C, neměli byste si nechat ujít unikátní kolekci Command & Conquer: The First Decade. Ta v sobě obsahuje všechny hry série včetně jejich datadisků a dokonce i žánrové odbočky v podobě 3D akce C&C: Renegade. Cena celé série se pohybuje kolem příjemných 900 Kč a First Decade se dá zakoupit ve většině tuzemských obchodů.

Brothers in Arms: Hell's Highway

Válečné hry sice již dnes nezdolávají Mount Everest popularity jako před několika lety, ale několik zavedených sérií se svým cepínem zuby nehty drží a nesetřese je ani pořádná lavina. Vedle Medal of Honor je to především dvoudílný hybrid strategie a akce Brothers in Arms. Jelikož druhý díl přinesl asi tolik změn jako šváb do prodejny rychlého občerstvení, je to až novogenerační Hell's Highway, kterým se chce Gearbox znovu vyhoupnout do čela prodejních žebříčků.

Pokračování se podobně jako připravovaný Medal of Honor: Airborne zaměřuje na spojenecké výsadkáře, kteří se zúčastní těch nejlítějších bojů na konci druhé světové války. V příběhové kampani se vrací seržanti Hartsock a Baker po boku dalších členů 101. divize paragánů. Společně budou mít za úkol projít pekelnou dálnicí operace Market Garden. Jejím hlavním cílem bylo obsadit a bránit strategické mosty v Nizozemí, po kterých se později do Německa snadno přelily spojenecké síly. To částečně definuje náplň misí, v nichž budeme se svými jednotkami dobývat klíčové stavby, následně je bránit nebo třeba prchat z ohniska rozlícené minometné palby.

Taktický systém ovládání hráčových jednotek, kdy jedna kryje palbou druhou, projde plastickou operací. Chirurgové z týmu Gearbox přišijí třetí jednotku k ovládání a nanesou make up několika nových rozkazů, jež hráči nabídnou řadu unikátních herních situací. Vojenské jednotky se nyní budou moci na povel nejen krýt, ale také plížit nebo patrolovat.

Hell's Highway nese jako každá hra s enginem Unreal 3 transparenty pokrokové grafiky plné realistických animací obličejů, fyzikálně přesně odlétávajících kusů cihel, těl a jiných obětí výbuchů. Samozřejmostí jsou nové, věrně zpracované zbraně. Mezi statickými houfnicemi a užitečnými minomety či bazookami se zde objeví například těžký kulomet Browning-MG a další. Slibně zní slova autorů prozrazující, že chtějí využít možností nového enginu naplno, tedy včetně interaktivního prostředí a hrátek s fyzikou, to vše především ve hře jednoho hráče. Velké podpory a přepracování by se však měl dočkat rovněž multiplayer, ačkoliv prozatím nebylo prozrazeno, zda se objeví i kooperativní hra. Přesvědčíme se až na konci roku, kdy Hell's Highway vyjde na PC, Xboxu 360 a Playstation 3.

MS

Platforma PC, PS3, Xbox 360

Žánr Válečná akce
Výrobce Gearbox
Vydavatel Ubisoft
Homepage Zatím není
Datum vydání Prosinec 2006

DROBKY

Vivendi slaví a mění název

vivendi

Herní divize společnosti Vivendi Universal zažívá šťastné období. Může za to zejména megalomanský úspěch onlinovky World of Warcraft, který zvedl zisk firmy meziročně o skoro 20 %. Pozadu ale nezůstaly ani další hry. Prodejně úspěšné jsou Doba ledová 2, 50 Cent: Bulletproof nebo Crash Tag Team Racing. Na nedávné valné hromadě byla schválena změna názvu a loga, ze kterého vypadlo slůvko Universal, odkazující na mateřskou firmu.

Zdroj: GameSpot

Sega získala Football Manager

Spolupráce studia Sports Interactive a vydavatelské společnosti Sega vyvrcholila prodejem týmu japonské firmě. Sega si tím pojistila práva na úspěšnou sportovní sérii Football Manager a další podobně laděné tituly britského vývojáře. Navzdory vzletným frázím o zářivé společné budoucnosti bude pravděpodobně prvním viditelným krokem omezení prodeje NHL Eastside Hockey Manageru. Série se kvůli malému zájmu zřejmě bude prodávat jen přes internet.

Zdroj: Gamasutra, CD Projekt

TimeShift zdržuje

Hrátky s časem se netýkají jen obsahu akce TimeShift, ale také okolností jejího vydání. Tato střílečka z první osoby, která měla vyjít už tento měsíc pod hlavičkou Atari, se zničehonic objevila v plánech konkurenčního vydavatelství Vivendi. Obě strany nepodaly k této tiché výměně žádné další informace, Vivendi navíc hovoří o PC a Xbox 360 verzi hry (pomíjí Xbox) bez specifikování data vydání.

Zdroj: Eurogamer

KOTOR 3 se zatím nechystá

Ačkoliv by si to mnozí fanoušci přáli, pokračování akčního RPG Star Wars: Knights of The Old Republic 2 se v současnosti nechystá. I když by tvůrci z Obsidianu na hře nejraději začali pracovat už od vydání druhého dílu, jednání s vydavatelem LucasArts nevedla k finálnímu rozhodnutí. LucasArts stále ještě zvažují, jak se sérií naložit.

Zdroj: TGV

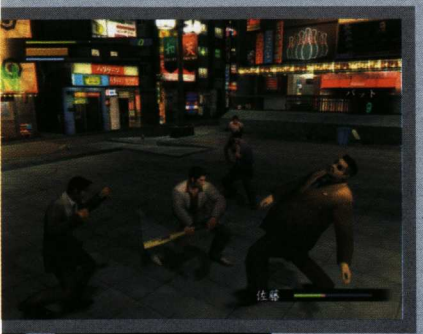
Yakuza

Japonští vývojáři mají ve zvyku přicházet s průlomovými či alespoň pro našince zvláštními tituly. V případě projektu Ryu Ga Gotoku však udělali výjimku a originalitu odsunuli na druhou kolej. Nosná myšlenka byla převzata od kolegů z Rockstaru a jejich Grand Theft Auta, v otázce zpracování Sega vykradla sebe sama a lehce zkopírovala Shenmue. Výsledek byl překvapivě dobrý a japonská gangsterka slavila úspěch. Proč ale mluvíme o půl roku staré hře? Ryu Ga Gotoku se chystá se zpožděním zaútočit také na evropský trh.

Jediná změna oproti japonské verzi hry se skrývá v názvu. Slovo Yakuza sice nezůstalo věrné originálu (do angličtiny se Ryu Ga Gatoku překládá jako Way of the Dragon, tedy cesta draka), avšak plně vystihuje to, oč ve hře půjde. Story se točí kolem Kiryu Kazumy, bývalého člena Yakuzy, který byl po deseti letech ve vězení konečně propuštěn. Rozhodl se, že za svou gangsterskou minulostí udělá tlustou čáru a začne žít jako slušný člověk. Krátce po propuštění však zjišťuje, že jeho životní lásku kdosi unesl. Tím začíná koloběh pátrání a zabíjení, na jehož konci bude stát milovaná Haruka. Možná. Cestu za jejím vysvobozením totiž komplikuje řada – pro hráče příjemných – překážek.

Tou první je rozlehlost města, která se počítá ve čtverečných kilometrech (zavítáme do reálně zpracovaného Tokia). Dalším „problémem" je soubojový systém, v němž se musíte naučit kombinovat klasická komba se speciálními technikami, díky nimž můžete protivníkovi například rozbít hlavu o stěnu. Důležitý je také správný výběr zbraně – můžete využít jak klasik v podobě pistole či nože, tak čehokoliv z interaktivního prostředí (utrhnete nohu z židle a dolámete protivníkovi ruce). To vše bude zabaleno do vizuálního kabátku, který vyždímá ze stařičké PS2 maximum a bude srovnatelný i s kvalitami grafiky PC her. Zní to jako pohádka? Kdepak, nejde pouze o velkohubé výroky vývojářů. Vysoká hodnocení japonských magazínů a nadšení tamních hráčů jsou důkazem.

MD



YAKUZA V REÁLNÉM SVĚTĚ

Čísla 8, 9 a 3 představují nejšťastnější kombinaci v japonské verzi hry kostky. Složením jejích počátečních písmen vzniká slovo YA-KU-ZA, označující japonskou mafii. Jde o označení příléhavé, protože hlavním polem působnosti Yakuzy bývaly zejména hazardní hry a černé sázky. Za zakladatele Yakuzy je považován samuraj Kobei Bamzuina, na nějž nynější členové odkazují prostřednictvím bohatých tetování. Členové se snaží pokrýt tetováním celé své tělo. Dalším poznávacím znakem je useknutý malíček na jedné ruce jako symbol naprosté oddanosti.

Platforma : PS2

Žánr : Akce
Výrobce : Sega
Vydavatel : Sega
Homepage : www.ryu-ga-gotoku.com
Datum vydání : Září 2006

TOP 10

TOP 10 DOPRAVNÍCH PROSTŘEDKŮ VE HRÁCH

Chodit po svých je namáhavá nuda. Tak, jak rychle se ve dvacátém století prosadily automobily, ujaly se na konci devadesátých let dopravní prostředky v počítačových hrách. A že nešlo pouze o mechanické čtyřkolky, dokazuje dnešní TOP 10.

1 MAMMOTH TANK (C&C: RED ALERT)

Ve strategiích nenalezneme zkázonosnější zbraň, než tento kolos spojující pod jednou kapotou výhody protipěchotního kulometu, raket země-vzduch a především dvou kanónů průrazných jako panák vodky po ráně.

2 VÁNOČNÍ SOB (WORLD OF WARCRAFT)

Blizzard pravidelně přináší do svého dítka řadu zpestření reagujících na aktuální dění v reálném světě. O Vánocích hráčům nadělil například vánoční soby. Co bude příště? Možná osedlatelní trpaslíci!

3 TAUNTAUN (SW: JEDI ACADEMY, BATTLEFRONT 2)

Ve filmu zabalil Han Solo do vnitřností tauntauna Luka Skywalkera, aby nezmrzl v pustinách Hothu. Hry jsou však ke zvířatům šetrné, a tak se na dvounožci pouze projedeme. Máchání světelným mečem za jízdy má nicméně své kouzlo!

4 EAGLE MARK 4 (CARMAGEDDON)

Legendární postrach chodců, který hráče provází již od prvního dílu svérázné závodní série. Mohli jsme si na něj namontovat pedestrian harvester, jehož funkcí ale rozhodně nebylo žnout obilí.

5 HASIČSKÉ AUTO (GRAND THEFT AUTO)

Pokud jste vždy toužili po práci hasiče, ale odrazovaly vás plané poplachy a tvrdá dřina, GTA vám dává druhou šanci. Když z hasičského auta hráč vykopne původního řidiče, může se chopit vysílačky a plnit klasické požárnické úkoly.

6 UFO (SERIOUS SAM 2)

I přes svůj tupý zjev dokáže Sam „Serious" Stone řídit také létající talíř. Bohužel s ním ve hře nelze létat, a tak se hráči musí omezit pouze na kosení (doslova) obskurních protivníků postranními čepelemi.

7 TYRANOSAURUS REX (PARAWORLD)

V alternativní realitě hry Paraworld jsou psi a kočky přežitek. Každá domácnost má na dvorku přivázaného domestikovaného ještěra s válečnou věží na zádech. Nechceme si ani představovat, jak velké musí být plechovky s tyranosauřím žrádlem.

8 SKATEBOARD (TONY HAWK'S PRO SKATER)

Kdo by před padesáti lety prorokoval prknu se čtyřmi kolečky tak zářnou budoucnost? Nekončící série skatera Tonyho Hawka nám umožňuje vychutnat si všechny eskapády bez desítek modřin a úbytku životů.

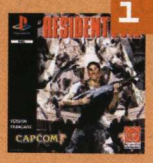
9 MADCAT (MECHWARRIOR, MECHCOMMANDER)

Jeden z nejnebezpečnějších bojových robotů světa Mechwarrior. Je rychlý, unese spoustu zbraní a celkově připomíná naštvanou ženu v nejlepších letech – je zkrátka sexy. Nejvíce legrace jsme si s ním užili ve vynikající strategii Mechcommander.

10 VRTACÍ ZAŘÍZENÍ (RED FACTION)

FPS akce Red Faction přišla s nápadem přizpůsobit si úrovně k obrazu svému. Mohli jsme se tak prostřílet skrze zeď, nebo nastoupit do obřího vrtáku à la Total Recall a prorazit si cestu skrze marťanskou skálu k nepřátelům.

RESIDENT EVIL



Žánr Survival horor
Výrobce Capcom
Vydavatel Capcom
Rok vydání 1996
Platformy
PSX, Saturn, PC, N64, Gamecube, NDS

Někdo by mohl namítat, že poprvé jsme byli sami v temnotách ve hře Alone in the Dark. Byla to však právě hra Resident Evil, která zabodovala nejen u hardcore fanoušků a znalců, nýbrž především u široké veřejnosti. Velkou zásluhu na tom mělo paralelní vydání s (v té době revoluční) novou konzolí Sony (Playstation), díky kterému se hře dostalo jednak na svou dobu špičkové realistické grafiky, ale především také masivního marketingu. Sony se brutální horor dokonale hodil pro její záměr představit novou herní konzoli jako hi-end elektroniku pro dospělé.

Resident Evil vypráví příběh speciální policejní jednotky, vyšetřující sérii záhadných úmrtí v lesích okolo města Racoon. Po několika nechutných nálezech jsou policisté napadeni podivnými zvířaty a zachrání se jen díky úprku k prastarému panskému sídlu, ztracenému uprostřed divočiny. Spadli ovšem z deště pod okap: jak se ukáže, je to právě tento obří prastarý dům, plný chodeb a místností, ze kterého podivné stvůry pochází. V jeho útrobách přitom nejsou jen zmutovaná zvířata, ale především smrtelně nebezpeční živí mrtví – tzv. zombie. Tento starobylý strašidelný dům je ale pouze zástěrkou pro mnohem děsivější stavbu v jeho podzemí. Nadnárodní farmaceutická společnost Umbrella zde vystavěla nespočet pater gigantických laboratoří, zaměřených na výzkum a testování jedinečných biologických zbraní.

Chytré zkombinování prvků z několika hororových žánrů do jednoho funkčního celku se podařilo na jedničku. Tvůrci navíc celou dobu hraní udržují hráčovu výzbroj a munici na hraně nezbytnosti, takže často musíte bleskově volit mezi útěkem a bojem. Nezapomenutelnou součástí původní hry je také skřípavé otevírání dveří z vlastního pohledu při každém vstupu do další místnosti. Společně s děsivým ozvučením, klaustrofobickými úhly neovladatelných kamer (z pohledu třetí osoby) a nechutně detailními oživlými mrtvolami dokázal Resident Evil spolehlivě zježit vlasy komukoliv. Důkazem úspěchu je koneckonců dvojice hollywoodských filmů na jeho motivy, špičkový remake pro Gamecube (v dokonalé grafice), aktuální kapesní verze pro NDS nebo čtvrtý díl, jenž na většině míst vyhrál cenu za hru roku 2005 (na PC vyjde letos).

MZ

KDE JI SEHNAT?

Právě vyšla verze pro NDS

Disciples III: Renaissance

Doposud dvoudílná série Disciples se od svého vzniku roku 1999 úspěšně etablovala na postu hlavního konkurenta legendárních strategií s RPG prvky Heroes of Might and Magic. Hráč v tahovém režimu křižoval nádhernou fantasy krajinou, stavěl mocná města a svá vojska kupil pod křídla vyvíjejících se hrdinů s řadou speciálních schopností a kouzel. Disciples se na rozdíl od HoMaM soustřeďují více na RPG vývoj a o něco jednodušší, ale o to více vypilované taktické principy. Například v bojích se jednotky nemohou volně pohybovat a lze volit pouze pořadí útoku vojáků v předních nebo zadních řadách. To vede k zajímavým válečným šachům, jež si nyní bere za úkol prohloubit přímé pokračování Renaissance a vdechnout hře nové možnosti i více strategického cítění.

Držitel značky, společnost Strategy First, svěřila vývoj třetího dílu do rukou ruského týmu Akella. Ten dosud produkoval tituly zejména s pirátskou tématikou jako Sea Dogs nebo Pirates of Caribbean. Ládování lodních kanónů se přesto asi nedočkáme, Strategy First drží nad projektem přísnou ochrannou ruku a rámcově vývojářům diktují, jakým směrem se bude pokračování ubírat.

Richard Therrien se na oficiálních diskusních fórech rozpovídal o několika zásadních novinkách. Renaissance by si měla zachovat veškeré prvky z původních dílů, jiné by měly do hry přinést více strategie. Richard často skloňuje zejména realistický dohled jednotek, který vystřídá dodnes používaný Fog of War. „Proč bychom měli vidět shora do nitra lesa a proč bychom měli naopak vidět v lese na stejnou vzdálenost jako ve volné krajině?" prozradil Richard základní myšlenku. Dohled jednotek však nebude ovlivňován pouze lesy a kopci, ale také povoláním a rasou velitele našich vojsk. Hraničáři uvidí nejdál, a pokud navíc půjde o vzneseného elfa pohybujícího se v rodném lese, dohled nebude nijak penalizován. Stejně tak nemrtví budou vidět jednotky, které se prohánějí po jejich nesvaté půdě, aniž by poblíž nepřátel musela patrolovat hráčova hlídka.

Dohled bude mít přímý vliv na další aspekty. Pokud si nás nepřátelský hrdina během tahu nevšimne, můžeme provést zákeřný přepad odměněný řadou bonusů. Čím více pohybových bodů na konci tahu zbude, tím bude přepadnutí efektivnější, nehledě k tomu, že na sebe protivník nestihne nahodit podpůrná kouzla. Kromě kampaně za elfy, Impérium, nemrtvé a další rasy říše Nevendaaru přinese Renaissance také propracovaný multiplayer a zejména razantní krok oproti předchozím dílům – 3D grafiku malovanou štětcem enginu Virtual Dream. To vše ovšem nejdříve počátkem příštího roku.

MS

Platforma PC

Žánr Tahová fantasy strategie
Výrobce Akella
Vydavatel Strategy First
Homepage www.strategyfirst.com/en/games/disciples3
Datum vydání 1. čtvrtletí 2007

Table Tennis

Co se vám vybaví, když se řekne Rockstar? Určitě slavná série Grand Theft Auto, možná ještě „lovecký simulátor" Manhunt. V obou případech šlo (a jde) o velice kontroverzní tituly plné krve a sprostých slov. Možná (nebo spíš určitě) si právě díky tomu získaly takovou popularitu. Především v případě GTA je zájem hráčů patrný – v pravidelných intervalech nám tvůrci servírují nové díly, které se stejnou periodicitou, s jakou se dostávají na trh, sklízí stále větší a větší úspěchy. Rockstaři se však rozhodli vybočit z klasického itineráře a nabídnout titul zcela odlišného ražení. Hru mírumilovnou, nakrknutých černochů a zbraní prostou. Zato ale plnou malých míčků, zelené barvy a potu. Novinkou z dílen Rockstaru San Diego je tenisový simulátor Table Tennis.

Tvůrci sami sebe označili za velké fanoušky pingpongu. A chtějí své zapálení pro věc dokázat. Již při pohledu na screenshoty je vidno, že minimálně po grafické stránce na tom nebude Table Tennis vůbec špatně. U každého hráče půjde z mimiky vyčíst, jestli právě vyhrává, nebo je totálně na dně. Podle vlhkosti trička poznáte, jak moc se nadřel. A samozřejmostí je také reálné zpracování míčku, detailní okolí hřiště (plné diváků, diváček a malých divočáků), stejně jako věrné pohyby postav, které by měly být zárukou zaměnitelnosti virtuálních hráčů za skutečné.

K dispozici bude jedenáctka rozdílných sportovců. Jeden bude vyžadovat dostatek prostoru, aby mohl své ruce úspěšně uplatnit při nelítostných smečích, zatímco jiná postava dá raději přednost jednomu místu, z nějž bude s poklidem vracet všechny rány. Pestrý výběr hráčů by měl být jednak zárukou dlouhotrvající hratelnosti a jednak toho, že nebude možné ani sekundu vypustit. Stačí pomyslet na nutnost zvykat si na odlišný způsob hry každého protivníka a přizpůsobovat mu vlastní taktiku.

Na své si přijdou především jedinci, kteří u obrazovky ztvrdnou na několik hodin jen kvůli tréninku svých hbitých prstů. Jinými slovy: bude třeba se naučit desítky různých úderů a technik, podobně jako například v bojovkách. Nečekejte prachsprosté přejíždění pálkou po obrazovce, abyste mohli míček jednoduše odpinknout a vyhrát. Půjde o vaše umění využít pálku a speciální schopnosti hráče.

Table Tennis slibuje mnohé, především co se vizuálního zpracování týče. Podle posledních zpráv z počátku dubna, kdy se několika vyvoleným novinářům dostala do rukou hratelná verze hry, však Rockstar své sliby plní. Table Tennis prý vypadá úžasně a stejně dobře se hraje. Raději si ale počkejme na konec května, kdy hra dorazí na Xbox 360.

MD

Platforma Xbox 360

Žánr Sport
Výrobce Rockstar San Diego
Vydavatel Rockstar Games
Homepage www.rockstargames.com/tabletennis
Datum vydání 26. května 2006

na co se těší...

Michal Acler

SIN EPISODES 1: EMERGENCE

PC – květen 2006

Když v roce 1998 vyšla akční hra Sin od Ritual Entertainment, byla tak trochu zastíněna nebývale úspěšným Half-Life. Já osobně jsem se Sinem strávil dlouhé hodiny příjemné zábavy a honba za nesmírně nebezpečnou (a sexy) padouškou Elexis Sinclair mi učarovala. Snad právě proto skončilo v hledáčku mého zájmu i pokračování této hry jménem Sin Episodes 1: Emergence, které obohatí původní koncept o spoustu novinek. Celá tahle nádhera poběží na Source enginu, takže geniální grafika a fyzika je zaručena.

ENEMY IN SIGHT

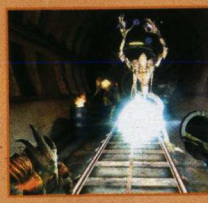
PC – Q4 2006

Možná jsem až příliš velký vlastenec, ale hra od zlínské pobočky studia Illusion Softworks se mi prostě a jednoduše líbí! Imaginární konflikt odehrávající se na území Velké Británie, Německa a Česka, rozsáhlá bojiště o stovkách kilometrů čtverečních, reálné zbraně, prostředí a spousta dalších vychytaných věcí. Někdo může namítnout, že jde o pouhý klon Operace Flashpoint, ale není to tak úplně pravda – Enemy in Sight podle všeho nabídne mnohem víc! Ostatně, to budeme moci posoudit po vydání hry, které se odhaduje někdy na konec letošního roku.

CRYSIS

PC – Q3 2007

Pokud by se mě někdo zeptal, jak bude vypadat budoucnost her po grafické stránce, bez dlouhých řečí bych jej odkázal na připravovanou hru Crysis od vývojářů ve spoustě ohledů překvapujícího Far Cry. Crysis slibuje nejrealističtější grafiku, jaká kdy byla ve hrách vidět, tajemný příběh točící se okolo mimozemské invaze a vůbec konzistentní herní zážitek srovnatelný s těmi nejlepšími hrami, jaké tu kdy byly.



HELLGATE: LONDON

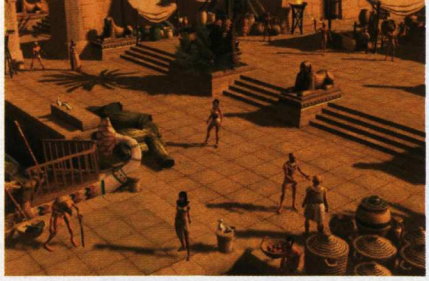
PC – říjen 2006

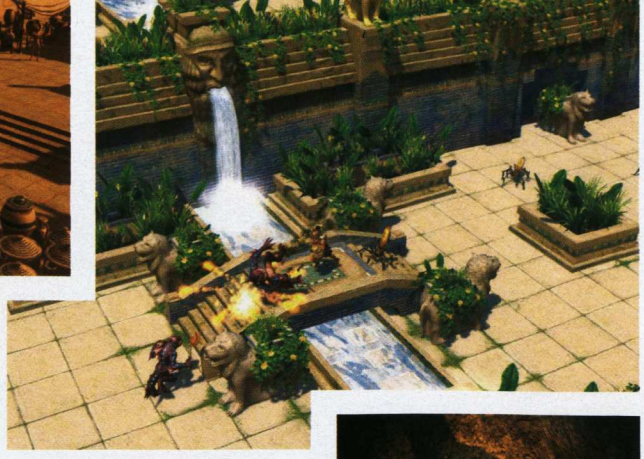
Peklo v ulicích Londýna? I tak by se dala charakterizovat připravovaná hra Hellgate: London od lidí, kteří se podíleli na legendárním Diablu a udali směr novodobých akčních rubaček s RPG prvky. Jejich nový titul by měl v mnohém na zmíněného velikána navazovat. Ne že bych do hry vkládal nějaká přehnaná očekávaní, spíše mě zajímá, „co z toho nakonec bude". Půjde ještě stále o RPG? Nebo to snad bude 3D akce s několika RPG prvky? Nechme se překvapit, netradiční počiny já rád.

SPORE

PC – Q4 2006

Will Wright je považován za jednoho z nejinovativnějších herních designérů a připravovaný titul Spore je toho důkazem. Ve hře si projdeme pěkně od začátku celý evoluční cyklus, kdy doslova z neviditelného ničeho musíte vybudovat fungující civilizaci. Na první pohled to může znít šíleně, ale věřím, že to bude bomba. Wright je pro mě zárukou kvality a originálních nápadů.





Titan Quest

Ihned po ohlášení prvních detailů o Titan Quest se na titul přilepila nestrhnutelná nálepka s vyobrazením Diabla. Zatímco hráči se za další pokračování hack & slash legendy zatím pouze modlí, Iron Lore Studios složení z tvůrců Age of Empires úspěšně kují své želízko v ohni a dále jej připodobňují Diablu. Už jen co se výpravného zasazení týče. Na příběhu spolupracuje Randall Wallace, autor scénáře Statečného srdce. Prostřednictvím hry nás chce zavést na epickou výpravu do legendárních věků, kdy proti sobě stáli bohové a vládci starých časů – titáni. Ti sice byli mladšími olympskými bohy vykořeněni, ovšem v Titan Quest ožijí temné spolky a děsivá monstra, která je mají přivést zpět k životu. Hráč se postaví po bok bohů, aby zažehnal hrozbu, nasbíral kvanta zkušeností a zničil minimálně jednu myš.

Titan Quest nás ve své lineární pouti prožene koridorem vytesaným nejen do kulis starověkého Řecka, ale také Číny, Mezopotámie a Egypta. Iron Lore rezignovali na historickou přesnost událostí a vsázejí více na efektnost tehdejší architektury. Veškeré chrámy i malé vesničky tak budou čišet antikou, stejně jako líté potyčky na hradbách Velké čínské zdi nebo mezi pyramidami. Ačkoliv se děj nebude nijak větvit, autoři na něj nabalili celou řadu postranních úkolů. Jedna z řeckých osad například trpí otravou vody (opět reminiscence prvního dílu Diabla). Pokud bude hráč chtít, může se jednak prosekat k epicentru nákazy, ale také naleznout léčitele, který uzdraví nakažené vesničany. Titan Quest má být obecně velmi živý – ve městech potkáme desítky postav od filozofů, rozebírajících aktuální soumrak bohů, po bardy, pějící písně o mytologických hrdinech.

Vývoj postavy zametá složité překážky příležitostným hráčům RPG a zároveň si zachovává široký prostor pro specializaci v boji. Na počátku si sice vybereme pouze pohlaví našeho avatara, nicméně hned vzápětí si budeme moci zvolit rovnou dvě z osmi základních povolání. To povede k osmadvaceti kombinacím, takže si lze vytvořit například lučištníka se zaměřením na obrannou magii, ale také čistokrevného kouzelníka. Každé povolání s sebou nese rozvětvený strom dvaceti unikátních schopností, přičemž i ty se v rámci jednoho stromu značně liší. Pokud si hráč vybere bleskovou magii, může investovat body do několika tříd standardního útočného blesku nebo naopak do pasivních aur. Ty se hodí spíše ke druhému povolání bojovníka, neboť mohou až několikanásobně zvýšit účinek zbraní přidáním bleskového výboje či posílit obranu. Při vysoce profesionální grafice, originální hudbě, jež neuznává opakování ve smyčkách, a slibovanému multiplayeru je Titan Quest žhavým kandidátem na hack & slash hit roku.

MS

ZLATÝ VĚK TITÁNŮ

Titáni byli podle řecké mytologie prapůvodními bohy a vládci světa, kteří zažili svůj rozkvět v tzv. Zlatém věku. Původně bylo titánů dvanáct a byli spojováni s představami oceánu, vědomí, přírody apod. Později vdechli život titánům dalším, jako Prométheovi, který přinesl lidem oheň a byl za to přikován ke skalám Kavkazu. Vůdcem titánů se stal Kronos, syn Gaii (země) a Urana (obloha), jenž svého otce přemohl a dosadil se na trůn. Sám byl však později sesazen synem Diem. Ten rozpoutal velkou válku proti ostatním titánům, většinu jich uvěznil v podsvětí Tartaru a zformoval „moderní" olympské božstvo.

Platforma PC

Žánr Akční RPG
Výrobce Iron Lore
Vydavatel THQ
Homepage www.titanquestgame.com
Datum vydání Červen 2006

DROBKY

Frontlines ohrožují Battlefield

Král multiplayerových akcí Battlefield se příští rok dočká next-gen konkurence. Společnost THQ ohlásila na podzim roku 2007 akční hru z blízké budoucnosti Frontlines: Fuel of War. Ta by sice měla obsahovat nelineární singleplayerovou kampaň, těžištěm titulu ale budou multiplayerové souboje. Na bojiště vyběhneme v obligátních barvách „dobré" Západní koalice (USA + EU) nebo „zlé" Rudé aliance (Rusko + Čína).

Zdroj: Worthplaying

FEAR proti FEARu na Xboxu 360

FEAR míří s největší pravděpodobností na Xbox 360. Na této zprávě by nebylo nic zvláštního, kdyby se od vydání PC verze hororové akce nerozkmotřili vydavatel a vývojář hry. Tvůrci z Monolith Productions mezitím oznámili, že pracují na pokračování, které se sice nebude jmenovat FEAR, ale zasazením bude na svůj vzor navazovat. Práva na jméno FEAR zůstala u Vivendi, která je pochopitelně hodlá využít. Na Xboxu 360 se tak dočkáme pikantního souboje FEAR vs. „FEAR".

Zdroj: Eurogamer

Kolik berou vývojáři?

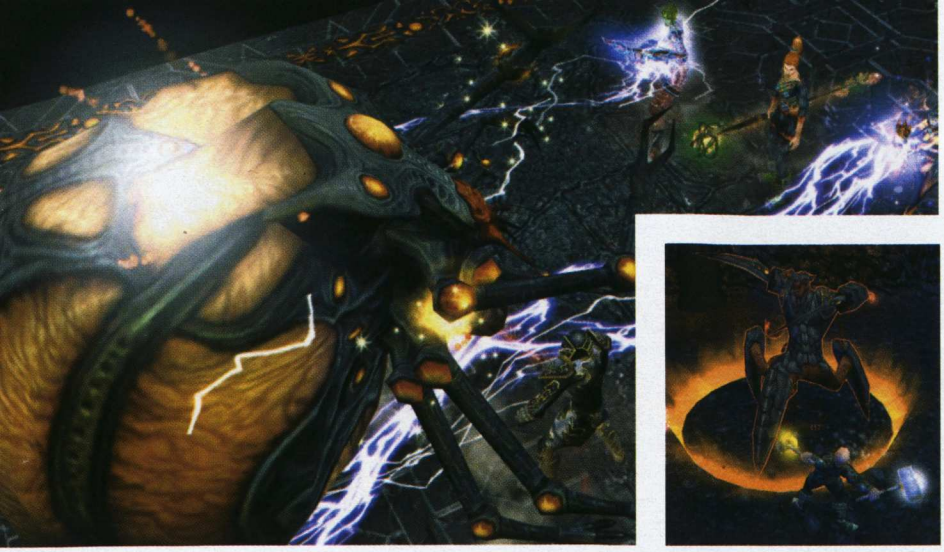
Chcete se stát světovým herním vývojářem a nevíte, jestli to opravdu má cenu? V rozhodování by vám mohly pomoci výsledky anonymního průzkumu výše platů tvůrců virtuálních světů. Průměrný programátor podle nich bere 74 tisíc dolarů ročně (155 000 Kč měsíčně), grafik 61 tisíc (127 000 Kč), tester 23 tisíc dolarů (48 000 Kč). Pokud by se vám kariéra obzvláště vyvedla, v roli výkonného producenta byste si přišli na 127 tisíc dolarů (265 000 Kč).

Zdroj: Gamepro

Čeština pro Oblivion

Navzdory nepříliš dobrým zkušenostem při lokalizaci předchozího dílu se skupina amatérských překladatelů rozhodla přeložit i čtvrtý díl série The Elder Scrolls. Týmu, který češtinu tvoří ve svém volném čase, se prozatím povedlo přeložit zhruba 37 % textů hry. Jelikož ale většina práce (včetně náročného testování) zůstává stále před nimi, odmítají zveřejnit byť jen předpokládané datum vydání.

Zdroj: Homepage



Dungeon Siege II: Broken World

Ačkoliv práva na loňskou spektakulární rubanici Chrise Taylora před časem od Microsoftu odkoupil vydavatel Take 2 (pod značkou 2K Games), původní autoři ve svých slujích nerušeně pokračují na vývoji expanze. Ta bude přímo navazovat na konec původní hry, přičemž k jejímu zahrání si budeme muset připravit partu postav vytrénovaných minimálně na pětatřicátou úroveň. Prozatím není potvrzeno, zdali bude rozšíření expedováno spolu s originálním titulem v jednom balení jako v minulosti Legends of Aranna, přídavek k prvnímu dílu.

Jak již napovídá název, Broken World zavede dobrodruhy do světa ošlehaného šrámy proběhnuvší bitvy, který se snaží znovu uchvátit pekelné mocnosti. Z propadlin věčnosti povstává nová rasa nepřátel, kteří mají zálibu v trhání obětí na kousky a jejich následném sešívání v obludná monstra. Díky tomu potkáme v řadách nepřátel nemrtvé golemy nebo třeba vypreparované mozky obrů usazené do mechanického postroje, aby mohly chodit a metat po hráči smrtonosná kouzla.

Expanze bude ve srovnání s původní hrou o něco obtížnější. Zároveň však Gas Powered Games nechtějí vytvořit rozvleklé plahočení po krajině jako v Legends of Aranna – nyní bude hráči nabídnuto přiměřených deset hodin intenzivní zábavy. Atraktivitu do hry napumpuje zejména vylepšená umělá inteligence. Hráč se setká s monstry, která budou předstírat smrt, dokud nepřiběhnou posily, či kreaturami, jež ze svých útrob chrlí slabší posluhovače a samy se utíkají ukrýt do bezpečí. Velký pozor si budeme muset dávat na zlosyny s tendencí explodovat těsně před smrtí.

Zásadním problémem Dungeon Siege byla nemožnost trénování víceúčelových postav. Pokud jsme dali vycvičenému válečníkovi do rukou luk, začal ďobat nepřátele hezky neefektivně od první úrovně v kolonce střelných zbraní. Broken World by měl problém vyřešit přidáním dvou zbrusu nových multifunkčních povolání. Fist of Stone je kombinací mnicha a běžného válečníka, zatímco zajímavý Blood Assassin představuje něco mezi lučištníkem a mágem. Nádavkem se představí jedna zbrusu nová rasa, která přinese do rozsáhlého světa další reálie a historické pozadí k prozkoumání. Meče opustí své pochvy a šípy toulce na podzim tohoto roku.

MS

Platforma PC

Žánr Akční RPG
Výrobce Gas Powered Games
Vydavatel 2K Games
Homepage www.dungeonsiege.com
Datum vydání Podzim 2006

DOBRODRUŽSTVÍ NA CESTY

Souběžně s expanzí Broken World by se měl v obchodech objevit další Dungeon Siege titul z přízviskem Throne of Agony pro úspěšný handheld Sony PSP. O vývoj se tentokrát stará studio SuperVillain a na cesty nám nabídne nelineární příběhovou kampaň doplněnou slibným multiplayerem prostřednictvím Wi-Fi s kooperativním i klasickým módem. Své démony tak budou hráči rubat i mimo domov!

NA WEBU
aneb co se děje na Doupě.cz

Jmenuje se také Doupě, ale Doupě to není. Ačkoliv časopis, který držíte v ruce, a webový server www.doupe.cz mají stejné jméno, obhospodařují je dvě různé redakce, které fungují ve vzájemné symbióze. Všechny články, novinky i recenze jsou jiné. Nestačí vám jedna recenze na hru a chcete znát i jiný názor? Na webu se jej dozvíte, aniž byste museli kupovat další časopis. A při troše štěstí bude od vašeho oblíbeného autora z časopisu.Jako některé z nejzajímavějších článků z poslední doby…

Nejčtenější články

1. **RECENZE: THE ELDER SCROLLS: OBLIVION (113594)**
2. **PRVNÍ DOJMY Z HRANÍ: OBLIVION (113543)**
3. **PRVNÍ DOJMY: HEROES OF MIGHT AND MAGIC 5 (113707)**
4. **VIDEORECENZE: THE ELDER SCROLLS: OBLIVION (113669)**
5. **PRVNÍ DOJMY: TOMB RAIDER LEGEND (113608)**

TÉMA: HERNÍ LEGENDY, JEŽ PŘEDZNAMENALY BUDOUCNOST (113692)

Jsou hry kultovní, sériové, napínavé, s pěknou grafikou, slušnou hratelností… Otázkou však zůstává, kdy se z hry stává legenda? Je to snad dáno mírou dosaženého úspěchu? Přesnou odpověď neznáme, ale v tématu se vám snažíme přiblížit své představy o hrách, které se zasloužily o současnost her.

DOUPĚCÍ ANKETA: JE PRO VÁS DŮLEŽITÉ, ABY VÁS PROTĚJŠEK HRÁL HRY? (113690)

Je pro vás důležité, aby váš protějšek hrál hry? Rozhodně ano? Není to nutné, ale uvítali byste to? Je vám to zcela jedno? Nebo by vám to bylo dokonce nepříjemné? Na to jsme se ptali našich čtenářů – a posléze přinesli její výsledky, společně s názory redakce a s čtenářskou diskuzí pod článkem.

JAK SE LETOS VYVEDL APRÍL? (113616)

Před nedávnem bylo prvního dubna, což značí, že se nejeden web snažil dostat své čtenáře nějakým aprílem. Některé pokusy byly očividné, jiné krásně decentní… Pokaždé je však zajímavé se za něčím takovým ohlédnout. Chcete vědět, co se na Apríla podařilo a čím vás kdo zkoušel?

Všechny články naleznete zadáním uvedeného čísla do vyhledávání na adrese www.doupe.cz

www.freehry.cz

FREEHRY

FreeHry jsou sesterský server Doupěte, zaměřený nikoliv na recenze profesionálních titulů, ale na tituly nekomerční, freewarové. Každý den přinášejí dvě recenze na nové tituly společně s možností si je stáhnout a zahrát. Kromě toho obsahují FreeHry obrovskou databázi starých titulů zcela zdarma.

X-Men: The Official Game

Komiksoví mutanti s genem X flámujícím v krvi zažívají renesanci. Na filmovém plátně se jejich dvěma zpracováním pod taktovkou režiséra Briana Singera dařilo více než dobře, stejně jako herní RPG adaptaci X-Men Legends z dílen Raven Software. Letos se však bude lámat zmutovaný chléb. Třetí film s podtitulem Last Stand (premiéra 25. května) režíruje o něco méně zkušený Bret Ratner (Červený drak, Křižovatka smrti), přičemž oficiální hru vyvíjí společnost Z-Axis a konvertuje ji v čistokrevnou akční mlátičku. Podle ohlasů z hratelné verze by však v žádném případě nemuselo jít o stagnaci a propad! I přesto, že úspěch hry bude nejspíše stát a padat s úspěchem filmu, The Official Game hodlá z atraktivního zasazení a speciálních schopností mutantů vytěžit maximum.

Akce z pohledu třetí osoby se stane prequelem filmu, zachytí tedy události, jež se odehrály těsně před finálním střetem těch dobrých (chránénci dr. Charlese Xaviera) a těch špatných (Magnetova tlupa) mutantů, jak jej předvede Last Stand. Spoluautorem scénáře je mimo jiné také Chris Claremont, zkušený autor komiksů, takže věrnost „papírové" atmosféře by měla zůstat zachována.

Hráč se postupně chopí ovládání tří postav, Wolverina, Nightcrawlera a Icemana, přičemž každá z nich je obdařena zcela unikátní technikou boje a liší se také herním stylem.

Wolverine je chlap od rány a jeho animálním instinktům je poplatný celý repertoár rychlých úderů a švihů implantovanými čepelemi. Jako jediný má schopnost samovolné regenerace, nicméně zde autoři zasáhli rozdělením životů do dvou ukazatelů. Z jednoho se energie odčerpává, pokud Wolverina zasáhnou lehčími údery, a o to rychleji se manometr zase doplní. Když se ale protivníci více rozmáchnou, ubude z druhé stupnice, která se regeneruje o poznání pomaleji. Wolverine je také jediná postava, jíž zachycuje fixní kamera, u ostatních se pohybuje automaticky s nimi.

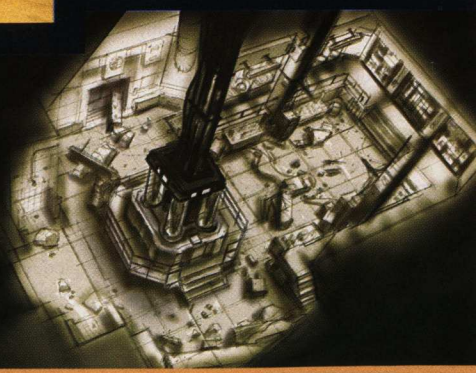
Druhým hrdinou je religiózně založený Nightcrawler, za nějž se budeme častěji plížit a nabourávat bezpečnostní zařízení u terminálů. Využívá akrobatických prvků, kopů z otočky a zejména teleportace, pomocí níž se přemísťuje za záda protivníků přímo v boji. Jinak se bude možné materializovat pouze na předem daných místech, označených svítícími body, ovšem jejich výskyt by měl být tak hustý, že budeme teleportace využívat neustále.

Jako poslední se hráčům dostane pod palec Iceman, jenž standardně nechodí, ale klouže na svém ledovém proudu a útočí striktně na dálku. Pohybové schopnosti všech postav povedou ke spektakulární podívané okořeněné spíše delšími souboji s bossy, než s řadovými pohůnky Magneta. Wolverine se utká například s Lady Deathstrike, která se stejně jako on postupně regeneruje, a tak ji hráč nesmí nechat příliš dlouho bez dozoru. Iceman si zase užije soupeření s ohnivým hadem, jenž ohrožuje barely s toxickým odpadem. Během jeho udolávání tak budeme navíc muset čile hasit skládku hrozící výbuchem. O hektickou akci nouze nebude, otázkou ovšem zůstává, jak se autoři poperou s ovládáním mutantích schopností napříč všemi konzolemi a zejména na PC. Jelikož však na každé verzi pracuje zvláštní tým, může nás třetí X-Men v lecčem překvapit.

MS

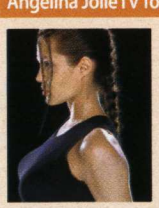
Platforma
PC, PS2, Xbox, Xbox360, GC, DS, GBA

Žánr Komiksová akce
Výrobce Z-Axis
Vydavatel Activision
Homepage www.x-mengame.com
Datum vydání Květen 2006



DROBKY

Angelina Jolie i v Tomb Raiderovi 3



Podle zpráv britského deníku The Daily Express souhlasila Angelina Jolie s účastí ve třetím filmu podle Tomb Raidera. Známá holywoodská herečka je připravena natáčet hned po narození svého dítěte. Proto už nyní trénuje, aby se ve filmu ukázala v nejlepší formě. Detaily o náplni třetího snímku zatím nejsou známy.

Zdroj: The Daily Express, Tiscali

Trackmania Nations se zaplatí sama

Trackmania Nations, online závodní hra, která navzdory svým kvalitám byla uvolněna zdarma (najdete ji na Doupě DVD 02/06), se podle jejích tvůrců zaplatí reklamami umístěnými ve hře. Tvůrci spolupracují s pokrokovou reklamní agenturou, která se specializuje právě na poskytování prostor ve virtuálních světech. Inzerce v online hře má výhodu zejména ve své selektivnosti – může být zobrazena jen hráčům z určité země či oblasti v době, kdy je nabídka opravdu aktuální.

Zdroj: Gameplanet, Tiscali

Ubisoft získal Far Cry, kompletně

Vydavatelská společnost Ubisoft oznámila, že převzala veškerá práva a další duševní vlastnictví vztahující se ke značce Far Cry. Hru sice vytvořilo německé studio Crytek, to se ale dohodlo s Ubisoftem na vyrovnání, protože vývojáři mezitím pilně pracují na „nepřímém pokračování" Crysis pro EA. Dohoda dává Ubisoftu možnost využít původního Cryenginu, stejně jako jména populární akce z prostředí tropických ostrovů.

Zdroj: Gamesindustry

Chystá se Rayman 4

Plošinovky jsou v posledních letech doménou her na motivy známých kreslených filmů (Úžasňákovi, Doba ledová, Madagaskar). Ubisoft se však marketingově silnější konkurence nebojí a hodlá vyslat na trh čtvrtý díl dobrodružství známého herního hrdiny – Raymana. Na hře pracuje montpellierské studio firmy pod vedením Michela Ancela. „Rayman 4" by měl vyjít zatím pouze na konzolích nové i staré generace koncem roku.

Zdroj: Worthplaying

World in Conflict

První a druhá světová, války punské až hvězdné, ty všechny byly počítačovými hrami vyvařeny až do morku kostí. Jediný, byť nepřímý konflikt zůstává až na výjimky neprobádán – studená válka. Po povedené stealth akci Cold War od pražského studia Mindware se nyní tématu ujímají taktičtí mistři Massive, autoři obou uznávaných dílů Ground Control, kteří jej hodlají adaptovat do podoby vysoce realistické strategie. World in Conflict zůstane v principech věrná předchozím hrám autorů – těžbu surovin by zde hráč nenašel ani ruskou špionážní družici. Hlavní roli bude hrát rozum spolu s rychlým rozhodováním!

Na začátku každé mise bude mít hráč (podobně jako v Ground Control) na kontě pevně danou sumu kreditů. Tu může proměnit jednak v posily, které se během okamžiku dopraví z týlu válečně fronty, nebo je utratí za jednu z mnoha válečných specialit. Militaristé jistě nepohrdnou náletem bombardéru či dokonce svržením mocné atomové bomby, která bude mít i ve hře formu konečného řešení. Slovy hlavního designéra Magnuse Janséna: „Jediná věc, kterou budou hráči počítat, jsou nepřátelské ztráty." Kromě úspěchů v odesílání komunistů / kapitalistů na onen svět bude drobným zdrojem kreditů také zabírání klíčových míst a staveb spojených s úkoly v dané misi.

Již v rané fázi lze sledovat návrat taktických prvků z Ground Control. Jednotka zakopaná v lese nebo budově vydrží několikanásobně déle, než voják producírující se uprostřed volné krajiny. Přirozené úkryty se tak stanou centrem dění, ovšem World in Conflict i zde kontruje vysokou mírou realismu. Každý les a většina staveb půjde s příslušnou technikou zapálit a obrátit v popel i s jejich osazenstvem. Cílem Massive je vytvořit natolik komplexní a volnou strategii, že v ní nebude existovat ultimátní postup k vítězství – situace v poli se bude moci kdykoliv zcela obrátit.

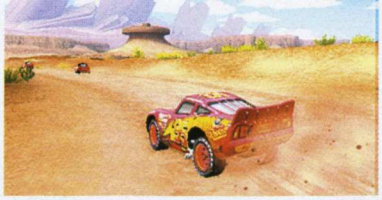
K taktickému rautu bude hráči sloužit několik typů jednotek se základní klasifikací na pěchotu, obrněnce, vzdušné síly a podpůrné čety. Neexistuje zde jednotka, která by měla viditelně navrch, převahy dosáhneme pouze jejich rozvážným kombinováním a manipulací v bitvě. Velmi slibně působí snaha autorů naroubovat specifické využití strojů na skutečně existující válečnou techniku, jež se za studené války čile kupila v mamutích skladech vojenských velmocí. Jansén prozradil, že Massive do hry neplánuje zahrnout žádné vymyšlené zbraně, arzenál se bude striktně držet reálných předloh. Přesto se můžeme těšit na velké rozdíly mezi americkými (letouny, lehčí tanky) a ruskými (těžká technika, houfnice, transportéry) jednotkami.

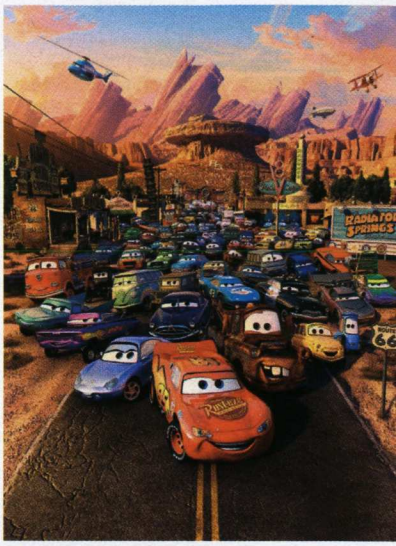
World in Conflict se představí ve firemním enginu Masstech, k jehož schopnostem nepatří pouze zobrazení velkého počtu vojáků najednou, ale také například možnost přepnutí do pohledu první osoby. Grafika vypadá velmi realisticky a při pohledu na všechny ty lesy, přehrady a obrněnce brodící se řekou zaplesá srdce každého militaristy. Pokud jde o kampaň, Massive se chce vyhnout lineárnímu sledu misí a připravuje pro hráče příběh točící se kolem mladého důstojníka NATO a vpádu sovětských vojsk do zbytku světa. Přihlédneme-li k masivně podporovanému multiplayeru, rýsují se na obzoru nejen hlavně artilerie a odpalovaných raket, ale rovněž velmi slibná realistický strategie s výjimečnými taktickými principy.

MS

Platforma PC

Žánr Realistická válečná strategie
Výrobce Massive Entertainment
Vydavatel Vivendi
Homepage www.worldinconflict.com
Datum vydání Duben 2007





Auta

Platforma PC, PS2, PSP, Xbox, GC, DS, GBA

Žánr Závody
Výrobce Rainbow Studios
Distributor v ČR THQ
Homepage www.pixar.com
Datum vydání Červen 2006

Zdílen animačního studia Pixar vyjíždí plnou rychlostí nový animovaný film Auta (v originále Cars). Nebyl by to správný fenomén, aby se jej neujal distributor THQ a neprohnal jej pračkou herního průmyslu. Pixar, který má na svědomí vynikající animované komedie pro celou rodinu jako Příšerky s.r.o., Hledá se Nemo nebo Úžasňákovi, uvede do českých kin svůj film 13. července, ale ještě předtím bychom si měli mít možnost zahrát plně lokalizovanou verzi stejnojmenné hry. Auta vyprávějí příběh světa, ve kterém nežijí lidé, ale auta s lidskými vlastnosti a neduhy. Touto moderní bajkou se prohání červený sporťák Blesk McQueen, jenž si to namířil na prestižní závod o Zlatý píst a bude nucen čelit řadě zajímavých překážek. A rozhodně nejen těm na závodním okruhu.

Stejně tak by se ani hra neměla omezit na závodění na uzavřené trati. Příběh má dle tvůrců věrně mapovat scénář filmu včetně všech klíčových momentů a hlavních postav (ty budou ve hře namluveny stejnými herci, kteří se podílejí na českém dabingu snímku). Hráč bude moci závodit s deseti charaktery (auta zde totiž nejsou jen anonymní stroje) na dvaceti různých tratích. Projedeme se po ulicích města, prašných prériích a nakonec i po prestižních závodních okruzích. Tvůrci plánují oživit fádnost ježdění dlouhou řadou miniher a zpestření, takže se ve výsledku dočkáme až sedmdesáti rozdílných závodů. Komu by to nestačilo, bude zde připraven multiplayer pro dva hráče. Autorským týmem jsou Rainbow Studios, společnost stojící za závody motorek MX vs. ATV Unleashed, zkušenosti s žánrem jim proto nechybí. Bude zajímavé sledovat, zda se prostřednictvím Aut podaří naplnit sliby o kvalitní příběhové závodní hře, nebo se bude jednat o pouhý digitální přívěsek populárního filmu.

MS

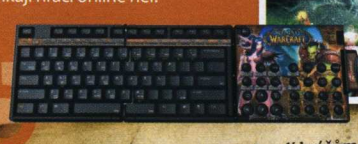
Překládáme marketingová lákadla reklamních letáků do češtiny!

Nedílnou součástí prvního ohlášení každé hry jsou tiskové zprávy. Jedná se o krátký dokument, který má za úkol informovat svět, že připravovaný titul bude to nejlepší, co jsme v našem mrzkém životě viděli, že nás zarazí do židle silou několika megatun a případně kolik peněz autoři utratili za nákup filmových a jiných licencí. Podívejme se nyní na nejokázalejší projevy posledního měsíce.

IDEAZON INC. O SPECIÁLNÍ KLÁVESNICI ZBOARD PRO GUILD WARS: FACTIONS

DOUPĚ KOMENTUJE

Klávesnice Zboard představují již delší dobu zajímavou volbu pro skalní hráče mnoha titulů. Objevily se verze pro Doom 3 nebo World of Warcraft, nicméně je naivní tvrdit, že se pořízením specializovaného ovladače stane hráč mistrem. „Kup Zboard a již nikdy nebudeš noob," hlásá Ideazon. Na skutečné mistrovství je ovšem potřeba také trochu onoho esenciálního „skillu", jak říkají hráči online her.



„Klávesnice od firmy Ideazon dovolí hráčům, aby mistrovsky ovládli herní prostředí jednoduchým rozvržením ovládacích prvků. Spolupracovali jsme s NCsoftem (výrobce Guild Wars) na stvoření epické zbraně. Tato klávesnice je vzrušujícím výrobkem pro fanoušky hry, který pomůže nováčkům, aby se v ní rychle stali mistry."

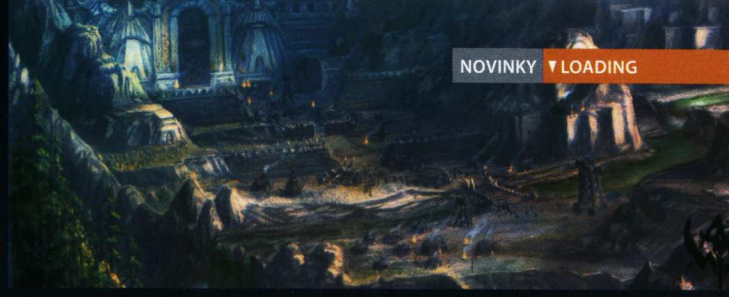
Jazykový koutek

„Command & Conquer 3: Tiberium Wars kombinuje rychlou hratelnost s novými cestami vyprávění příběhu ve strategiích. Budujeme novou generaci titulů Command & Conquer, která bude věrná duchu série, ale vizuálně inovovaná s přidanou strategickou hloubkou a novinkami v hratelnosti, které posunou žánr o krok kupředu. Jsem vzrušený, že mohu pracovat na této úžasné hře."

MIKE VERDU O OHLÁŠENÍ COMMAND & CONQUER 3: TIMERIUM WARS

DOUPĚ KOMENTUJE

Fanoušci nehasnoucího střetu mezi GDI a NOD se konečně mohou těšit z oficiálního oznámení třetího pokračování série, ovšem bude hra skutečně tak revoluční, jak říká Mike? Převratné změny nám slibovali již u C&C: Generals, ve kterých nakonec znovu převládlo klasické schéma stavění základny a masového útoku. Stane se nová grafika a přidání několika nových jednotek, případně ultimátní rakety Mega-Missile Mark 5 opět tou zásadní „novou generací" a všechno ostatní bude jen zmiňovaný věrný duch? Inu, nechme se překvapit, na svět a reálie původní ságy Command & Conquer (tedy ne Generals a jiní levobočci) se během let dosti pozapomnělo, takže s novým strhujícím vizuálním zpracováním půjde hra jistě na odbyt. A kdoví, třeba těch pár původních autorů, kteří v týmu zbyli po pohlcení Westwoodu gigantem Electronic Arts, opravdu s nějakým revolučním nápadem přijde!



Warhammer Online: Age of Reckoning

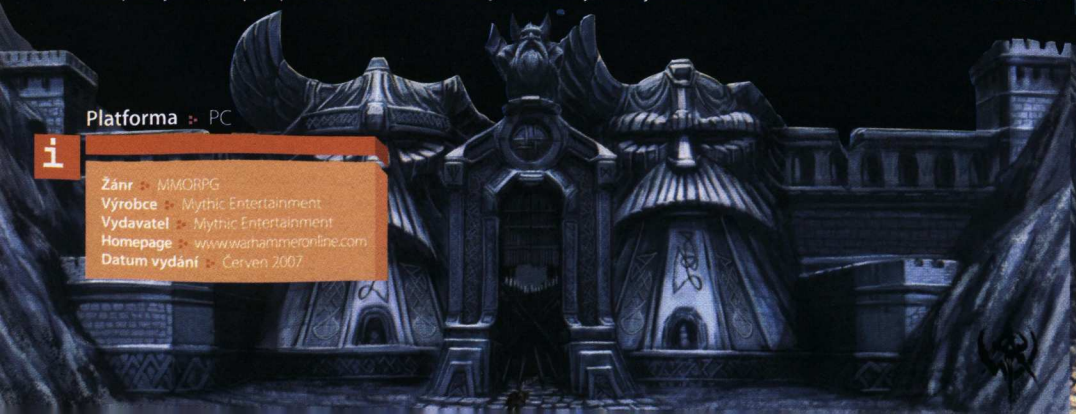
Jsou zde skřeti, elfové a trpaslíci v masivní online říši se stylizovanou grafikou a není to World of Warcraft. Co je to? Přece zbrusu nové zpracování stolní hry Warhammer z dílen Mythic Entertainment, tvůrců Dark Age of Camelot! Age of Reckoning představuje pro Warcraft skutečného vyzyvatele – stejně jako on staví na základech s hlubokou historií, tentokrát v pětadvacet let pilovaném světě Warhammeru, a navíc je společenská stolní hra s milióny příznivců jako stvořená pro online trh. Mythic nyní bezostyšně kopíruje prvky Warcraftu, nicméně nemá se za co stydět. Warhammer kráčí pod sluncem o poznání déle a jeho masivně multiplayerová adaptace hodlá do vynikajícího, leč pod povrchem dřevnatého konceptu WoW přinést řadu osvěžujících prvků.

Tím prvním se má stát dokonalá personifikace hráče s virtuálním hrdinou. Na výběr bude ze šesti notorických ras Warhammeru – lidí, vznešených a temných elfů, trpaslíků, skřetů a chaosu. Nemělo by se stát, že ve hře potkáme dvě vizuálně totožné postavy. Kromě základní volby tělesné stavby a obličeje se budou postavy s přibývajícími úrovněmi vyvíjet. Hráč již nebude muset najíždět na nepřítele myší, aby se objevila tabulka s údajem, že je na úrovni 60, takže by měl raději promptně zalomit nohy na ramena a pelášit pryč. Zkušeného skřeta poznáme jednoduše podle velikosti, svalů, rozložitých ramen a trofejí nabodnutých na hrotech zbroje. Stejně jako stolní hra dovoluje barvení vlastních postaviček, i zde si bude hráč moci na brnění namalovat emblém rozseknuté elfské lebky nebo růžového králíčka.

Age of Reckoning rozdělí uvedené rasy mezi dvě soupeřící frakce, přičemž zde převáží prastará nepřátelství typu vznešení vs. temní elfové či lidé proti chaosu. Warhammer však není černobílý svět, a tak si spojenci zabojují i mezi sebou. A o boj zde půjde především! Pro válčení hráčů mezi sebou budou navržena celá rozsáhlá bojiště, jež ovšem nebudou izolována od zbytku světa jako ve WoW, ale přímo vetknuta do volně přístupné krajiny. Zpočátku budeme pochopitelně sbírat první zkušenosti v zónách pro nováčky, jako ve skřetí aréně, kde se náležitě vytrénujeme v ošklivého uhryzávače elfských uší. Pokud bude hráč znuděn bojem, chystají pro něj autoři zajímavé úkoly, které jsou také spojeny s válkou. Například budeme muset donést zásoby piva trpasličí hlídce v čele válečné fronty, přičemž skřeti se nám v tom pokusí zabránit.

Zajímavě zní soubojový systém, který v sobě spojuje útočení pomocí ikonek speciálních dovedností z Warcraftu a špetku inovací. Schopnosti všech tříd jsou rozděleny do dvou stromů – taktiky (ofenzíva) a morálky (defenzíva). Jednotlivé útoky si hráč naskládá do „akční lišty", přičemž silnější útoky zaberou více slotů a bude je možné během boje použít méněkrát. Zvolené rase bude poplatný rovněž výběr povolání, pro každou po čtyřech. Vyvážení trpaslíci například nabídnou dva typy bojovníků nablízko (jednoho zaměřeného na boj a druhého těžkooděnce specializovaného na obranu) a dva kouzelníky. Naproti tomu u skřetů nalezneme hned tři bojovníky a pouze jedno magické povolání. Age of Reckoning slibuje se svým warhammerovským odkazem skutečně hodně!

MS



Platforma PC

Žánr MMORPG
Výrobce Mythic Entertainment
Vydavatel Mythic Entertainment
Homepage www.warhammeronline.com
Datum vydání Červen 2007

Spy Hunter: Nowhere to Run

Platforma PS2, Xbox

Žánr Akce z pohledu třetí osoby
Výrobce Midway
Vydavatel Midway
Homepage www.thespyhunter.com
Datum vydání 26. května 2006

Pokračování střídá pokračování, a inovace přesto přicházejí jen ve skromných dávkách. Série Spy Hunter přežívá v herním světě už dvacet let takřka v nezměněné podobě. Dnešní doba si však přece jen žádá změny a hráči dychtí po novinkách. Ne snad že by je projížďky v Interceptoru nebavily, ale… už nemají šmrnc jako před lety. Nový díl s podtitulem Nowhere to Run by proto měl přinést nejednu výraznou novinku. Ostatně důraz na inovace a velkolepé pojetí můžeme sledovat již nyní: kromě hry je totiž v přípravě také film, díky němuž se můžeme těšit na známou tvář v hlavní roli. Alexe Deckera si střihne The Rock, kterého můžete znát třeba ze snímku Kráčející skála nebo filmového Dooma.

Základní myšlenka zůstala nedotčena. Se svým Interceptorem (vozítkem, které mění svou podobu v závislosti na terénu – ve vodě motorový člun, na souši třeba motorka) se budete prohánět po rozlehlých lokacích a likvidovat nepřátele. Motorizovaná část hry však už nebude osamocena a může se těšit na bratříčka v podobě pěších misí. Konečně se tak podíváme i mimo Interceptor a s nepřáteli se setkáme tváří v tvář. Pěší část hry by měla naplno využít schopností The Rocka, který byl v minulosti obávaným wrestlingovým bijcem. Zbraňový arzenál vám sice umožní vzít do akce pistoli, kulomet či dokonce raketomet, ale hlavní slovo budou mít paže hlavního hrdiny. Lámání vazů, rukou a nohou – nic z toho není Deckerovi cizí. Přislíbeny jsou také speciální a spíše úsměvné možnosti, kterými se nepřítele zbavíme. Rock může protivníka utopit nebo ho zašlapat do bláta.

Vylepšení se dočkaly také automobilové pasáže. Musíte nově počítat s tím, že kromě vnějšku Interceptoru se mění také jeho vlastnosti co do schopností zbraňových systémů. V každém dopravním prostředku a s každou zbraní nás čeká jiný zážitek a ne prakticky identické mise, jako tomu bývalo doposud. S motorkou se budeme muset prohánět co největší rychlostí, abychom unikli náporu kulek, zatímco velký motorový člun může nést na palubě i rakety – a tak si s bezpečností nebudeme tolik lámat hlavu.

MD

Jednou větou

Známé herní studio Square-Enix, proslavené zejména sérií Final Fantasy, pracuje pravděpodobně na online hře pro PC a PS3 – v rozhovoru to naznačil producent společnosti, Hiromichi Tanaka.

Hororová akce Call of Cthulhu, recenzovaná v minulém Doupěti (7,9/10), vyjde v červenci v české verzi.

Nevidomý hráč Bruce Mellen zvítězil v Mortal Kombat turnaji; k orientaci při boji využíval zvuků, které postavy vydávají.

ZPRÁVY

Tým WildSnake Software se pochlubil angažováním Alexej Pažitnova (vynálezce Tetrisu), výsledkem spolupráce má být nová logická hra.

Evropskou pobočku Konami čeká restrukturalizace, na jejímž konci má být produkce vyváženějšího portfolia titulů, mezi nimiž dnes vyčnívají pouze Metal Gear Solid a Pro Evolution Soccer.

Jízdní řád

10. 05. – 12. 05. Electronic Entertainment Expo – E3

10. 05.

V ruce držíte nabité **květnové Doupě**. Dočkali jste se ojedinělého speciálu o úrovni prodeje her v ČR, nechybí odhalení Command & Conquer 3 nebo špičková plná hra Gooka 2. Dobrou chuť.

11. 05.

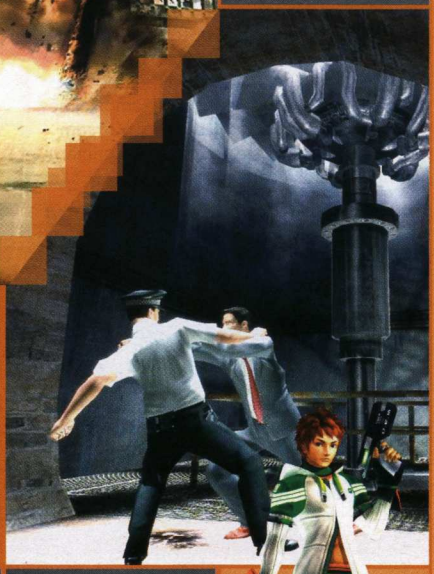
Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter (PC)
SiN Episodes: Emergence (PC)

15. 05.

New Super Mario Bros. (NDS)
X-Men: The Official Game (PC, PS2, Xbox, X360, GC, NDS, GBA)
The Da Vinci Code (PC, PS2, Xbox)

16. 05.

Zoo Tycoon 2:
African Adventure (PC)
Heart of Empire: Rome (PC)
Backyard Baseball 2007 (GBA)

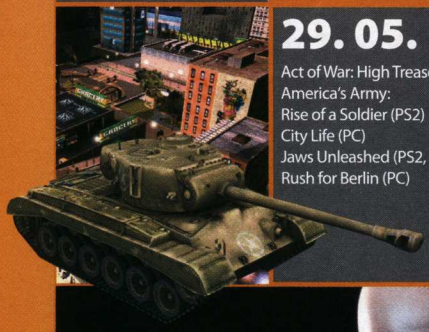


22. 05.

Astonishia Story (PSP)
Lemmings (PSP)
One Piece: Pirates Carnival (PS2, GC)
Steambot Chronicles (PS2)
Table Tennis (Xbox 360)

23. 05.

Heroes of Might and Magic V (PC)
Monster Hunter Freedom (PSP)
Rise of Nations: Rise of Legends (PC)
Rogue Trooper (PC, PS2, Xbox)
Tomb Raider: Legend (PSP)



29. 05.

Act of War: High Treason (PC)
America's Army: Rise of a Soldier (PS2)
City Life (PC)
Jaws Unleashed (PS2, Xbox)
Rush for Berlin (PC)

30. 05.

Age of Conan: Hyborian Adventures (PC)
Hitman: Blood Money (PC, PS2, Xbox, Xbox 360)
Faces of War (PC)
Race Driver 2006 (PSP)
MLB SlugFest 2006 (PS2, Xbox)

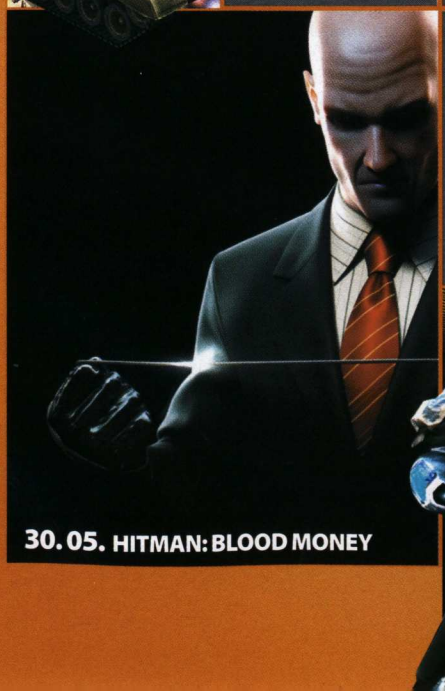
31. 05.

Half-Life 2: Episode One (PC)

01. 06.

MechAssault: Phantom War (NDS)
Phantasy Star Universe (PC)
Titan Quest (PC)

DOUPĚ ?



30. 05. HITMAN: BLOOD MONEY

05. 06.

Big Brain Academy (NDS)
Magnetica (NDS)
Warpath (PC, Xbox)

06. 06.

WWII Combat: Iwo Jima (PC, Xbox)
Juiced: Eliminator (PSP)
BattleZone (PSP)
Cars (PC, PS2, PSP, Xbox, GC, NDS, GBA)
Luxor Mahjong (PC, Mac)

07. 06.

VYRAZTE DO ULIC!

Vychází červnové Doupě s rozsáhlým speciálem z největšího herního veletrhu na světě, losangelské E3. Sekundovat jí budou recenze největších hitů a téma čísla, jež vám odhalí taje a zákoutí vývoje her. V roli plné hry se představí výborná strategie No Man´s Land!

BLESKEM ZE SVĚTA HER

Historická lekce s Rome: Total War – Alexander

Z pohledu vývojářů to může vypadat jako nenasytnost, ale těžit z ní budeme také my hráči. Ptáte se, o čem je řeč? O nově vznikající hře Rome: Total War – Alexander studia Creative Assembly. Ti totiž kromě očekávaného Medieval II pracují i na hře, jež si vezme na paškál šest největších tažení jednoho z nejslavnějších vojevůdců naší historie, Alexandra Velikého. Singleplayerová kampaň by měla nabídnout až 40 hodin zábavy, 4 zcela nové frakce, spoustu nových jednotek a samozřejmě výtečnou zábavu. Datum vydání hry prozatím není známo, ví se pouze, že by se měla primárně šířit prostřednictvím internetu.

Safecracker – ze života kasařů

Toužili jste někdy po tom být kasařem a otevírat jeden sejf za druhým? Pokud zní odpověď ano, neměla by vaší pozornosti uniknout adventure/puzzle hra jménem Safecracker od The Adventure Company. Děj hry vás zavede do příbytku zesnulého miliardáře Duncana Waltera Adamse, jehož asi nejvíce charakterizuje označení výstřední. Možná právě proto ukryl svou poslední vůli do jednoho z 35 sejfů ve svém domě. Jak zřejmě správně tušíte, vy budete tím vyvoleným, který ji bude muset co nejrychleji najít. Zda se vám to povede, byste měli zjistit již na konci letošního roku.

Na lov s domácím Deer Drive

Ačkoliv není pražská firma SCS Software domácím hráčům příliš známá, okruh fanoušků jejích her utěšeně roste. Tentokrát vývojáři přispěchali s ohlášením lovecké arkády, která ponese název Deer Drive. V ní se vžijete do role náruživého lovce, který se ocitá v lese vybaven puškou a spoustou odhodlání. Ve vašem hledáčku by měl skončit jelen, los nebo medvěd grizzly, což z okruhu potencionálních fanoušků hry předem vyškrtává slabé nátury a ochránce přírody. Jak lze očekávat, půjde o arkádu, tudíž bude vše značně odlehčeno a zjednodušeno. K vydání hry má dojít v následujících týdnech.

Michal Acler, vedoucí sekce CD/DVD
Milovník spánku a souvisejících postelových aktivit

Beowulfův výlet do minulosti

Jestliže jste v hodinách literatury dávali pozor, jistě vám není neznámá anglosaská pověst o Beowulfovi. Právě na jejích základech vzniká nová akční adventura zasazená do oblastí dnešní Skandinávie. Podíváme se tak do dob neohrožených Vikingů, budeme bojovat na život a na smrt se spoustou nepřátel, válečníků nebo dokonce nadpřirozených bytostí. Oproti svým konkurentům by měl Beowulf nabídnout dle tvrzení autorů inovativní systém soubojů, pokročilý fyzikální engine a opravdu překrásnou grafiku, před kterou se má sklonit i Oblivion. Je sice pravda, že hra vyjde nejdříve na jaře příštího roku, ale i tak je na co se těšit!

Ovládněte vesmír se Star Wolves 2

Již v horizontu několika týdnů se na pultech obchodů objeví pokračování vesmírné strategie s RPG prvky jménem Star Wolves. Ta si sice nezískala srdce milionů hráčů po celém světě, zato však skalní fandy svým námětem strhla. Pokud se i vám zalíbilo kolonizování vesmíru, postupné vylepšování lodí, prozkoumávání nových oblastí a občasné boje, jistě byste si neměli nechat uniknout pokračování s prozaickým názvem Star Wolves 2. To nabídne mimo spousty novinek, vylepšení a rozsáhlého herního světa více jak 50 slunečních soustav a desítky nových lodí.

Církevní komplot v Belief & Betrayal

Stále nám tvrdí, že adventury jsou mrtvé, ale opak je pravdou. Důkazem budiž i připravovaná hra Belief & Betrayal od německé společnosti dtp. V jádru půjde o klasickou point and click adventuru, ve které se vžijete do role novináře Jonathana Dantera, jenž sleduje stopu velkého církevního spiknutí, které souvisí s vraždou jeho strýce a má své kořeny už v dobách samotného Ježíše. Než vše vyřešíte, budete muset navštívit množství světových měst, jako je New York, Londýn, Benátky nebo třeba Řím. Příběh plný mystiky, křesťanských dogmat a tajemna slibuje mnohé, nechejme se překvapit.

BYZNYS

Ubisoft opouští ochranu Starforce

Problémy, žalobami a narčeními proslulá ochrana Starforce vstřebává první těžkou ránu. Francouzský vydavatelský kolos Ubisoft oficiálně oznámil ukončení spolupráce s ruskou společností Protection Technology. V jeho připravovaných titulech se proto již dále nebudeme se Starforce setkávat. Podle oficiálního prohlášení hodlá Ubisoft sázet na alternativní protikopírovací systémy, z nichž nejpravděpodobněji se jeví volba méně účinné, zároveň však neproblematické ochrany SecuROM. Změna strategie se s okamžitou platností týká všech herních titulů od Ubisoftu, jež se mají v následujících týdnech dostat na pulty obchodů. Starforce se tak neobjeví v očekávaných hitech Heroes of Might & Magic V, Ghost Recon Advanced Warfighter nebo Dark Messiah of Might & Magic.

Kdy dorazí Xbox 360 do České republiky?

Dobrá zpráva pro všechny, kteří nepřestali doufat: Microsoft oficiálně potvrdil launch konzole Xbox 360 v zemích střední a východní Evropy, Českou republiku nevyjímaje. Jak vyplývá z řady dalších informací (mimo jiné zařazení ČR do seznamu klíčových zemí) a také z našich zdrojů, dočkáme se v tuzemsku spuštění konzole Xbox 360 ještě na podzim letošního roku – tedy dříve, než na pulty obchodů dorazí konkurenční Playstation 3 od Sony. Nad časovým horizontem uvedení Xboxu 360 se ale vznáší řada otazníků, včetně oficiální distribuce her, kdy podle našich informací stále nebyli největší čeští distributoři Microsoftem osloveni. Co ale není, může být. Vyplní-li se prognózy i plánované termíny, oficiální zahájení prodeje nás pravděpodobně čeká v říjnu letošního roku.

Nintendo Wii se odhaluje: první známé tituly

V době, kdy Xbox 360 brázdí obchody celého světa a o PS3 víme více, než kdykoliv v minulosti, také japonské Nintendo poodkrývá podrobnosti o své připravované konzoli nové generace. Ačkoliv se dlouho spekulovalo o využití jména Revolution, oficiálně se bude nová platforma pyšnit názvem Wii (čtěte „We" – v překladu my). Již nyní víme, že cena her pro Wii nepřesáhne cenu současných titulů, a nebude se tak opakovat situace typická pro Xbox 360 od Microsoftu, kde v průměru došlo k navýšení o 20 %. Prezident společnosti Nintendo, Satoru Iwata, dále odhalil paměťovou kapacitu konzole – tu tvoří 512 MB flash paměti. Navíc bude možné používat paměťové SD karty a Wii bude vybaveno USB portem, který přímo vybízí k použití externích disků. Poslední známou informací je plánovaný počet launch titulů, jenž by se měl zastavit na příjemném čísle rovné dvacítky her. První z nich – střílečku Red Steel zasazenou z prostředí Japonska – nedávno odhalil Ubisoft.

Microsoft odkoupil studio Lionhead

Spekulace okolo prodeje britského studia Lionhead, v jehož pozadí stojí Peter Molyneux, vzaly definitivně za své. Microsoft oficiálně oznámil akvizici společnosti, s níž v minulosti spolupracovala na vývoji veleúspěšného RPG Fable (ve vývoji se již nachází pokračování pro Xbox 360). Finanční stránka obchodu nebyla zveřejněna, stejně jako podrobnosti o budoucím portfoliu firmy. Lze však očekávat, že se Lionhead zaměří na vývoj titulů pro Xbox 360 a osobní počítače, a můžeme spekulovat i o titulech, určených exkluzivně pro operační systém Windows Vista.

STŘÍPKY:

Handheldy poráží domácí konzole. Alespoň taková je situace v Japonsku, kde prodej her i hardwaru v této oblasti vzrostl o 62 %, zatímco trh domácích konzolí zaznamenal pád o 18 %. Dosažené výsledky nejvíce těší Nintendo, které se svým svěřencem DS suverénně vládne místnímu trhu.

Nintendo®

Společně se sedmým útokem herní série Tomb Raider se její hlavní postavě (známé Laře Croft) dostalo velké pocty – byla zapsána do Guinessovy knihy rekordů jako „nejúspěšnější herní hrdinka".

Sony oficiálně snížilo prodejní cenu konzole PS2 – konkrétně ze 149 na 129 amerických dolarů.

Domácí vývojářské studio Hra01 zahájilo spolupráci s německým vydavatelem Sunflowers. Bližší informace o projektu, který je předmětem dohody, nejsou známy. Němečtí Sunflowers ve světě prosluli tituly Anno a v současné době připravují RTS Paraworld (více o ní můžete se dozvíte v našem preview).

Společnost Microsoft se stala hlavním sponzorem World Cyber Games, pro nějž zajistí kompletní dodávku konzolí Xbox 360, službu Xbox Live a další vybavení pro akce, konané pod záštitou neoficiální herní olympiády.

Za první dva týdny bylo do obchodů vyexpedováno přes 1,7 miliónů kopií ceněného RPG The Elder Scrolls IV: Oblivion.

Cenega zrušila vývoj fantasy RPG The Roots. Důvodem mají být vážné potíže, které se objevily v průběhu vývoje.

Nejprodávanější hry ve Velké Británii (8. – 15. dubna 2006)

1. Tomb Raider: Legend
2. Ice Age 2: The Meltdown
3. FIFA Street 2
4. The Godfather
5. Football Manager 2006
6. Animal Crossing: Wild World
7. Buzz! The BIG Quiz
8. Peter Jackson's King Kong
9. Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter
10. Battlefield 2: Modern Combat

Kamil Gric, šéfredaktor
Oddává se orgiím se svými doutníčky

PAVLAČ

JEDINÉ ZARUČENĚ BULVÁRNÍ INFORMACE NA ČESKÉ HERNÍ SCÉNĚ

Lara Croft: „Mám nejlepší prsa!“

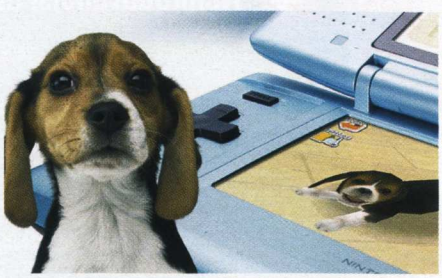
LONDÝN (pras) – Hlavní hrdinka herní série Tomb Raider získala další světové ocenění. Lara Croft má zápis v Guinessově knize rekordů jako „Herní postava s objektivně nejlepším poprsím“. Stalo se tak u příležitosti triumfálního návratu v podobě hry Tomb Raider: Legend, která vtrhla kromě starých platforem také do světa příští generace konzolí, tedy na Xbox 360. „S Lařinými high-res balónky na Xboxu 360 jsme nadmíru spokojeni,“ řekl Tobi Guard, jeden ze spolutvůrců postavy. Společnost Eidos Interactive dokonce nechala Laře digitální poprsí pojistit, a to na závratnou sumu jedné miliardy dolarů! Všech her série Tomb Raider se dosud prodalo 28 milionů. Lara je tak slavná, že i známý gólman anglické fotbalové reprezentace David James přiznal, že jeden veledůležitý gól pustil jen proto, že se zadíval na její ňadra. V Americe bylo aktuálně uvedení Tomb Raider: Legend opožděno o několik dnů, protože vývojáři byli americkými cenzory donuceni Lařino poprsí zmenšit a odstranit z něj bradavky. Prý aby nepobuřovaly mládež a nevyvolávaly u dospělých mužů necudné myšlenky. Do celé věci se vložila i americká senátorka Hillary Clintonová. „Já osobně protestuji proti jakémukoliv poprsí!“ uvedla doslova.

Apple cvičí vlastní hráče

CUPERTINO (per) – Dříve velmi uzavřená společnost Apple se tlačí do oblasti spotřební elektroniky a zábavy, a otevírá se tak světu informačně-telekomunikačních technologií. Nedávno představila program zvaný „Boot Camp“. Jedná se o zvláštní tábory, prozatím pouze v USA, ne nepodobné „pivním táborům“ známým z ČR. Vybraným hráčům dá Apple možnost týden si užívat nejnovější hry na počítačích Apple, využívat všech možností dalšího Apple hardwaru, zkrátka a dobře žít ve stylu Apple. To vše samozřejmě zdarma, s partou dvaceti dalších šťastlivců. Jedinou podmínkou pro pobyt v Boot Campu je, že cvičenci budou třikrát denně konzumovat jablka. Apple tím chce upozornit na to, že i jeho platforma je vhodná pro hraní těch nejnovějších pecek.

Čuchpak pro Nintendo DS

TOKYO (nur) – Hry dnes dokáží zapůsobit na váš zrak, sluch a částečně i hmat. Dosud však chyběla jakákoliv možnost hry skutečně „cítit“. Jako obvykle invenční a pokrokové Nintendo to hodlá změnit. Během léta uvede na japonský trh Čuchpak pro Nintendo DS. Jedná se o zásuvný modul pro přenosnou konzoli Nintendo DS, který obsahuje zásobník vůní a zároveň i několik senzorů. Hry, které podporují Čuchpak – zatím jde pouze o Nintendogs, ale chystají se i další – pak dokáží ze zásobníků uvolňovat požadované vůně. Senzory slouží k navázání multiplayerového propojení s další konzolí. Jakmile konzole „ucítí“ v blízkém okolí jiné DSko s Čuchpakem, okamžitě nabídne majiteli multiplayerovou hru. Mezi nejbližší chystané tituly patří Nintendooking, čili „Vaříme s Nintendem“, a Terrence & Philip go to Hollywood.



Japonci mají simulátor venčení psa

TOKYO (nur) – Známá herní společnost Sega nedávno uvedla v Japonsku novou videohru, simulátor venčení psa. Pořídit si v obrovských japonských aglomeracích domácího pejska často nebývá jednoduché, což dokazuje i extrémní popularita her jako Nintendogs. Nová videohra od Segy je ale mnohem komplexnější záležitostí. Hráč se postaví na běžící pás podobný těm, které najdeme v posilovnách, uchopí vodítko a nechá se táhnout. Virtuální pejsek pak svému majiteli provádí nejrůznější naschvály, jako je vylučování uprostřed ulice, očůrávání cizích bot a aut nebo další vylomeniny, se kterými se odvážní hráči musí vyrovnat. Výjimkou nejsou ani situace, kdy musíte za pejskem doslova pelášit.

Stalo se:

✕ Kamil Gric a Martin Boček se pilně připravují na výlet do Los Angeles na květnové Electronic Entertainment Expo. Už tři dny nespí a napájejí se kafem, energetickými nápoji a silným zeleným čajem. Celá redakce už z nich má strach. Vlastně celá budova Computer Pressu. Vlastně… Kamil právě vešel… pomóc!

Pavlač - jediné zaručeně bulvární informace na české herní scéně. Vydává: Tunel, a. s., dceřiná společnost Doupě, s. r. o. Náklady si ověřujeme sami, proto jsou nejvyšší v ČR.

I největší hrdinové mají své rádce

Časopis Doupě vám přináší:

Exkluzivní speciál k nejočekávanější hře roku 2006

Exkluzivní průvodce hrou

Rady, tipy a triky jedině v našem speciálu!

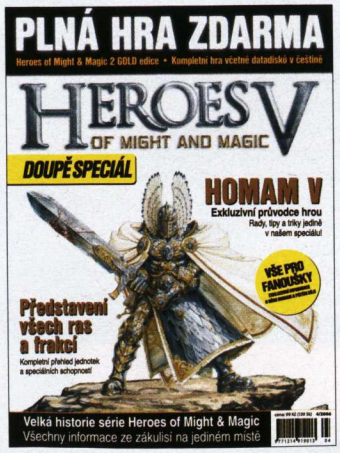
Představení všech ras a frakcí

Kompletní přehled jednotek a speciálních schopností

Velká historie série Heroes of Might & Magic

Všechny informace ze zákulisí na jediném místě

a mnohé další na stáncích od 23. května



Plná hra ZDARMA: Heroes of Might & Magic 2 GOLD edice

Nejslavnější díl série pro skutečné fajnšmekry

Michael Stern, vedoucí sekce Loading
Léčí se ze závislosti na World of Warcraft

Neverwinter Nights 2

Temnota opět zahaluje Mečové pobřeží a krouží kolem hradeb města Neverwinter. Brzy se vydáme podruhé na cestu hrdiny, kterou dláždí tvůrci slovutných RPG Fallout nebo Icewind Dale

Jak zajistit RPG titulu nesmrtelnost? Tato otázka léta mučila herní návrháře – i sebelepší příběh je po prvním zahrání odhalen a nemá nadále čím překvapit. Hráč jednoduše ví, za kterým rohem na něj vyskočí troll, kdy mu hlavní záporňák řekne, že je jeho otec, nebo kdy si hrdinova milá zvrtne nohu na dračím lejnu a spadne do bezedné propasti. Některé týmy hledají řešení v dlouhotrvající hratelnosti, důsledkem čehož vznikají megalomanské eposy typu The Elder Scrolls. Roku 2002 se však nického pokroku v grafice, činili by i nadále a formule nesmrtelnosti by byla naplněna. Nyní však přebírá žezlo firma Obsidian, dvorní dědic herních projektů od Bioware, a kromě nové vizuální podoby směruje druhý díl především na pohlcující příběhovou linii.

CHYBAMI SE VÝVOJÁŘ UČÍ

Právě děj patřil ke slabinám prvních Neverwinter Nights. Hráči se sice dostal do rukou komplexní balík editačních nástrojů, nicméně z hlediska výpravy šlo o slabý odvar epických je navržena a odzkoušena prvním dílem, teď se tvůrci plně věnují scénáři, který nás ve hře jednoho hráče znovu provede celým Mečovým pobřežím z bohatého světa stolních her Advanced Dungeons & Dragons.

Pokračování nás opět zasadí do rušného okolí města Neverwinter, které bylo po pustošící válce znovu vybudováno a opraveno k současnému vlivu a prosperitě. Na okrajích hvozdů se však šíří stín, který nemá nic společného s výpadkem proudu ani s nedostatkem loučí. Temné předtuchy vygradují v otevření prostorových bran, které z cizích sfér

> Na počátku bude hráč nýmand, prostý zemědělec, po kterém ve velkém městě neštěkne ani tříhlavá améba

bardům RPG scény ze společnosti Bioware (Baldur's Gate) v hlavě rozsvítila stowattová zářivka – řekli si, že to jde jinak. Do svého dítka Neverwinter Nights zakomponovali do té doby neobvyklý toolset, všemocný nástroj, pomocí něhož mohli hráči sami tvořit další dobrodružství, vlastní fantasy světy, které pak prozkoumávali především v multiplayeru. A činí tak dodnes. Nebýt techdobrodružství, která jsme prožívali například v Baldur's Gate. Pořádný příběh si hráč musel buď sestavit sám, nebo počkat na expanze Hordes of the Underdark a Shadows of Undrentide, které hře s křížkem po funuse napravily pověst. Ačkoliv pokračování zachází v možnostech herního editoru ještě hlouběji, vyprávění zápletky je nyní primárním posláním autorů. Mechanika hry vyvrhnou stovky krvelačných kreatur na zemědělskou vesničku West Harbor. Hrozba příchodu Krále Stínů je tím potvrzena a zde začíná také hráč, který zázrakem přežil krveprolití a vydává se hledat pomoc do Neverwinteru, nejbližší výspy civilizace a dobra. O situaci kolem napadení West Harboru se samozřejmě ihned začne zajímat také stárnoucí lord Nasher Alagondar, vládce

DVD Video najdete na DVD 05/06

Platforma : PC

Žánr : Fantasy RPG
Výrobce : Obsidian Entertainment
Vydavatel : Atari
Homepage : www.atari.com/nwn2
Datum vydání : Září 2006

Meč versus drápy

No nejsou loztomilí? Ňuňu, HRYZ!

Bude bitka a po ní šťavnaté klobásy

Trpaslíci jsou nabubřelí lakomci, kteří by vyměnili vlastní matku za kus zlaté žíly – pokud by ji ovšem díky vousům rozeznali od táty

Neverwinteru, jenž si po své krajině nájezdníky z jiných dimenzí nenechá jen tak courat.

OD SEDLÁKA K HRDINOVI

Feargus Urquhart, výkonný ředitel firmy Obsidian a spolutvůrce herních idolů, jakým je Fallout, tvrdí, že Neverwinter Nights byly vždy orientovány především na boj a jeho strategii. Urquhartovým cílem je nově odpovědět na otázku, proč bychom měli bojovat. Smysl početným šarvátkám má zajistit dokonalé sžití se s hlavním hrdinou a jeho precizní vedení dějem. Abychom se s postavou mohli skutečně ztotožnit, bude se s námi postupně vyvíjet. Na počátku bude hráč nýmand, prostý zemědělec, po kterém ve velkém městě neštěkne ani tříhlavá améba, natož aby se dostal k samotnému lordu Nasherovi. Jak se bude předivo příběhu odvíjet z masivního klubka, začnou na povrch pomalu vystupovat náznaky jedinečnosti našeho hrdiny. Útok na West Harbor nebyl náhodný. V dobách, kdy byl hlavní protagonista nemluvněm, odehrála se zde zuřivá bitva mezi rasou Githyanki sídlící v Astrálním plánu a mocným kouzelníkem. Konflikt byl zakončen explozí meče ginthyankijského velitele, který se rozpadl na několik kusů a ty se rozlétly po všech možných plániích. Jeden z úlomků se zasekl i do našeho nemluvněte a tím definoval jeho osud – dostat inkriminovanou věc ven ze svého těla a následně se dopídit, proč po ní githyankijská vojska tolik prahnou.

Izometrická RPG tlejí pod zemí, dnes boduje bližší 3D pohled na záda postav, aby hráč mohl obdivovat ladné křivky brnění a výbavu nablýskanou moderními shaderovými efekty. Neverwinter Nights 2 v tomto ohledu velmi připomíná Knights of the Old Republic. Kamera umístěná blíže k zemi sesazuje hráče z božského nadhledu a umocňuje zážitek z číhajících protivníků a nástrah.

Z KotOR si autoři vypůjčili také hráčovy virtuální společníky, jejich chování a ovládání. Spolu s hlavní postavou se budou po světě potulovat vždy tři další druhové ve zbrani, přičemž za celou hru bychom měli potkat rovnou deset rekrutovatelných postav. Objeví se mezi nimi hobiti, trpaslíci a dokonce i zběhové z řad Githyanki. Každý z nich má tradičně důvod, proč se s hráčem vydává na strastiplnou pouť. Autoři si ovšem více než kdy dříve zakládají na interní komunikaci mezi členy týmu. Nejenže se budou nenávidět, nebo naopak propadnou lásce, ale hráč si u nich navíc musí budovat reputaci. Pokud se k nim budeme chovat v souladu s jejich přesvědčením (což nemusí nutně znamenat, že jim budeme pochlebovat, uplácet je nebo provádět masáž nohou), mohou nám prozradit něco ze svých skrytých pohnutek a dokonce i přehodit výhybku na vedlejší příběhovou kolej (a tím otevřít zcela nové úkoly). Ovšem nejen Freud by se radoval z psychologických pochodů umělých společníků. Tetelit se budou rovněž taktici, neboť nyní nám tvůrci dávají plnou kontrolu nad každou z postav přímo v boji a stejně tak možnost spravování jejího inventáře a vybavení!

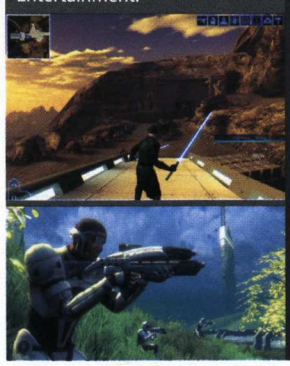
PÁNEM JESKYNĚ SNADNO A RYCHLE

Jak vyplynulo z komentářů hlavního designéra J. E. Sawyera, se hrou více hráčů se Obsidian příliš nepáře. Cílem studia je vytvořit maximálně chytlavou hru pro jednoho a ostatním nadělit všemocný toolset, pomocí nějž si multiplayerová dobrodružství vytvoří sami. Díky rozšířeným schopnostem editoru a možnosti připojení až čtyřiašedesáti hráčů najednou je taková filozofie veskrze logická. Toolset se má stát magickým nástrojem, který nám dovolí stejné možnosti při tvorbě nových prostředí a příběhů, jako mají samotní tvůrci. Důkazem je, že i oni editor používají při tvorbě příběhové kampaně.

SVATÁ TROJICE RPG HER

Ačkoliv budou křesťané považovat nadpis tohoto boxíku za rouhání, pravdou zůstává, že tvůrčí týmy Black Isle, Bioware a Obsidian patří k nejvýraznějším nejaponským producentům RPG všech dob. Všechny tři společnosti úzce spojuje jejich pestrá historie. Nejstarší Bioware založila roku 1995 dvojice vystudovaných lékařů, Ray Muzyka a Greg Zeschuk. Po prvním úspěšném pokusu o robotickou akci ve voxelové grafice Shattered Steel se zrodily tituly jako Baldur's Gate, Neverwinter Nights nebo Knights of the Old Republic. V současnosti se Bioware soustřeďuje na konzolové RPG typu vydaného Jade Empire nebo chystaných Dragon Age a Mass Effect. Odkaz dřívějších PC titulů společnost přenechala Obsidianu, kterému dává nad projekty volnou ruku.

Kratší, ale o to slavnější minulost mělo studio Black Isle. Pod vedením zakladatele Fearguse Urquharta stvořilo nezapomenutelnou perlu Fallout spolu s pokračováním, obskurní Planescape: Torment a fantasy sérii s důrazem na souboje Icewind Dale. Tvůrci plánovali dokonce druhý díl prastarého dungeonu Stonekeep nebo třetí díl Falloutu. V prosinci 2003 však bylo studio vydavatelskou společností Interplay uzavřeno, a tak se většina zaměstnanců sbalila a založila zmiňovaný Obsidian Entertainment.

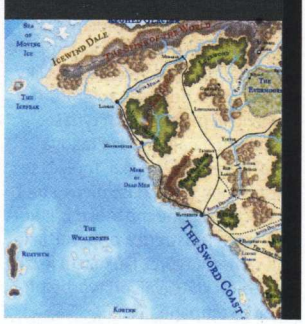


To si jde dryáda s vlkem do kina a začne je opruzovat neurvalý rytíř

Hráč začíná v malé vesničce

NEVERWINTER – PAŘÍŽ SVĚTA AD&D

Jedno z nejznámějších měst říší Forgotten Realms svou důležitostí soupeří s takovými jmény jako Waterdeep, Beregost nebo Baldur's Gate. Neverwinter se nachází u ústí stejnojmenné řeky na kontinentě Faerûn a za jeho zdmi v noci usedá za korbel odhadem 40 000 měšťanů. Obyvateli celé říše je město považováno za centrum civilizace a řemesla – odtud hovorové pojmenování Perla severu. Vlastní název Neverwinter pramení z unikátnosti jeho klimatu. Ačkoliv se nachází daleko na severu, protékající řeka je oteplována ohnivými elementály a díky tomu se celé město těší příjemnému, vlažnému podnebí. Kdyby nebylo elementálů, celá oblast by i s řekou a městem zamrzla.



Základní inovace toolsetu tkví v rezignaci na dlaždicový systém, alespoň co se týká exteriérů. Dříve jsme prostředí skládali ze vzájemně podobných čtverců, takže výsledek často vypadal jako letecký pohled na panelové sídliště. Nyní je herní prostředí spojité a amatérský designér jej může utvářet pomocí intuitivního nástroje pro změnu výškové úrovně. Několika kliknutími tak vytvoří kopce, rovná pole, rokliny a to vše během další chvilky osází stromy, keři a nepřáteli. U interiérů byly dlaždice sice zachovány, nicméně i zde se otevírají nové cesty pro variabilitu. Předměty nyní můžeme logicky skládat na sebe. Stačí ke zdi přirazit dva dřevěné regály, na jeden naházet staré svitky a knihy, na druhý třeba zbraně – hned jsou zde dva odlišně vypadající kusy nábytku! Nicméně nezůstane pouze u tvorby kulis. Neverwinter Nights 2 posílí rovněž možnosti skriptování příběhových NPC, skládání vlastních dialogů a definování, jak má neherní postava zareagovat na ten který úkon budoucího hráče. Pánové jeskyně si skutečně užijí do sytosti.

> Ačkoliv pokračování zachází v možnostech herního editoru ještě hlouběji, vyprávění zápletky je nyní primárním posláním autorů

PRAVIDLA NAD ZLATO

K hlavním problémům při zpracovávání licencovaného světa AD&D se řadí otázka, jak do hry zahrnout všechny předem dané reálie. Obsidian má s používáním prefabrikovaného zasazení zkušenosti již z KotOR, při jejichž tvorbě se musel strefit do notorického světa Hvězdných válek. Fantasy pravidla AD&D v edici 3.5 situaci ještě komplikují. Je nutné nejen převést boj a kouzlení z tahového systému do reálného času, ale také dodržet pevně stanovené charakterové rysy všech trpaslíků, elfů a dalších léta profilovaných ras. To vše by se autorům mělo podařit k naší spokojenosti, ovšem Urquhart se zároveň nechal slyšet, že nechce spadnout do žumpy provařených klišé, kde jsou elfové povýšenými fajnovkami a trpaslíci nabubřelými lakomci, kteří by vyměnili vlastní matku za kus zlaté žíly (pokud by ji ovšem díky vousům rozeznali od táty). Každá z desítek postav bude mít svůj jedinečný charakter a bude reagovat na hráčovo chování v závislosti na mnoha faktorech – od jeho odpovědí až po reputaci hráčových souputníků.

Autoři v současnosti balancují pravidla AD&D, aby zajistili kompromis mezi knižní přesností a hratelností. Zejména jde o dopilování kouzlících povolání. Mágové a kouzelníci budou zpočátku trpět malým počtem nepříliš účinných kouzel, takže pokud si zvolíme hraní za ně, budeme se muset spolehat především na naše pomocníky. Strasti v úvodu však plně vynahradí zdaleka nejsilnější útoky v poslední části hry. Obsidian poukazuje zejména na povolání černokněžníka (warlock), který tvoří můstek mezi

Jeskyně nesmějí chybět ani zde

West Harbor padne pod silou astrálních zrůd

OBYVATELÉ SVĚTA NEVERWINTER NIGHTS 2

Železný golem
V říších Forgotten Realms nepoužívají golemy coby drtičky odpadu, jak by se uplatnili dnes, ale jako strážce prohnaných mágů a kouzelníků. K nepříjemným vlastnostem patří imunita vůči jakékoliv magii (ohnivá koule je dokonce vyléčí) a schopnost plivat smrtící jed. Ale to jen tak na efekt, protože zabít dokáží už jen svými tunovými chodidly.

Kostěný pavouk
Oživovat mrtvoly lidí je nuda. A proto si nekromanti jednoho dne řekli, že dají dohromady pár speciálně vyšlechtěných kostí a oživí je v noční můru každého arachnofobika. Ačkoliv jsou chrastící pavouci hloupější než jejich žijící kolegové, vynahrazují si nedostatek inteligence mnohonásobně smrtelnějším jedem v kusadlech.

vyhraněnými a po narození slabými kouzlomrsky. Jeho magie není tak silná a stejně tak může čerpat pouze z omezeného repertoáru zaříkání, ale na rozdíl od běžných mágů není omezen počtem seslaných kouzel za den. A to je výhodou nejen v deskovém světě AD&D, ale především v počítačové hře, kde kouzla létají s větší kadencí, než když si David Copperfield připravuje snídani.

ÚTOK NA PRASÁTKA

Překódování celého systému prvních Neverwinter Nights do nového enginu Electron se podepsalo nejen na zvýšené koncentraci kofeinu v žilách programátorů, ale především na vizuální podobě, která protáhne žíly našeho hardwaru. Obavy stran náročnosti nahání Sawyerova slova o zahození starého šrotu a nakoupení novějších PCIe a AGP grafických karet – hra bude vyžadovat podporu shader modelu 2.0. Pokud bude hráčova sestava k Electronu štědrá, nadělí mu hra impresivní atmosférické efekty, mlhu, námrazu, tvořící se na objektech v ranním oparu, nebo například stromy generované náhodně podle důmyslných algoritmů. Lesy tak již nikdy nebudou vyskládány z klonovaných tvarů korun listnáčů a opakujících se kmenů. Potěšitelným krokem je respektování realistického měřítka. Veškeré stavby, lodě, monstra i porost budou svou velikostí korespondovat s hráčovým avatarem. Zejména se tak tvůrci vyvarují komickým situacím, kdy zvenčí vidíme malou chatrč o rozměrech kůlny na dříví, ovšem jakmile vejdeme dovnitř, uvítá nás rozlehlá místnost velká jako tělocvična.

Neverwinter Nights 2 se mají navzdory chladu v názvu přiřítit v létě tohoto roku, avšak jelikož práce v současnosti zdaleka nefinišují (jak řekl Sawyer pro Gamespot: „Trpaslíci stále kutají zlato pro gold verzi"), vtírají se jisté pochybnosti. Prvky převzaté z Knights of the Old Republic po boku puntičkářského důrazu na příběh nicméně hráčům dávají dostatečný důvod, proč má cenu si na titul trpělivě počkat.

Neverwinter Nights 2

1 2 3 4 5 6 7 8 **9** 10
index očekávání

- Důraz na příběh
- Interakce se společníky
- Moderní grafika à la KotOR
- Uvěřitelnější prostředí
- Ještě mocnější editační toolset
- Pravidla AD&D v edici 3.5

- Vysoké hardwarové nároky
- Ústupky od hardcore žánru

Neverwinter Nights 2 vypadají odlišně od prvního dílu. V jádru však zůstanou stejné – precizní adaptace pravidel AD&D v kombinaci s mocným editačním nástrojem. Jelikož se nyní autoři více soustředí také na příběh, není zde mnoho, co bychom si ještě mohli přát (leda Drizzta jako bodyguarda).

nová eXtra Klasika počítačových her

Nejlepší hry v češtině?

Nyní za 199,- Kč!

V prodeji od 25. května!

FANTASTICKY NÍZKÁ CENA 199 KORUN ČESKÝCH

www.cdprojekt.cz/nxk

CDPROJEKT

PROFESIONÁLNÍ ČESKÁ VERZE CZ CD PROJEKT

PROFESIONÁLNÍ ČESKÁ VERZE A VÝHRADNÍ DISTRIBUCE V ČESKÉ REPUBLICE A NA SLOVENSKU CDPROJEKT

www.cdprojekt.cz TVŮJ ZDROJ INFORMACÍ

K dostání v sítích prodejen DATART, GLOBUS, GAME SHOP, JRC, MAKRO, SPAR a TESCO. Na Slovensku v prodejnách METRO, NAY a TESCO.

inzerce »

Prvomájový průvod aneb máme hole v ruce

Paraworld

Dinosauři, barvy jako v omalovánkách a boj o přežití!

DVD **Video najdete na** DVD 05/06

Platforma :- PC

Žánr :- Real-time strategie
Výrobce :- SEK
Vydavatel :- Sunflowers
Homepage :- www.paraworld.com
Datum vydání :- Konec srpna 2006

Prostředí jako vystřižené z pohádkových knížek. Kmeny, které vám připomenou chvíle strávené s pravěkou celebritou Kopčemem, a všude kolem samý dinosaurus. Německé studio SEK se chystá notně oživit žánr realtime strategií. Předpoklady k tomu má, zdá se, slušné: slušivou grafiku, neotřelý herní koncept a hejno originálních jednotek.

Nemusíte být potomkem Einsteina a i tak snadno odhalíte, že Paraworld nebude simulátor seskoků s padákem. Název hry předznamenává děj, odehrávající se ve světě paralelním tomu našemu – Jarvis Babbit je jméno vědce, jenž v 19. století přišel na způsob, jakým cestovat do paralelních světů, a objevil tak pozoruhodnou zemi obývanou primitivními lidskými kmeny a stády dinosaurů.

Na první pohled se nejedná o to pravé místo pro anglického gentlemana. Jenže Babbit záhy zjistí, že v novém světě nestárne. Pro matematika jeho kvalit bylo vcelku logickým rozhodnutím zůstat a podmanit si celý svět. Pohádka mohla trvat věčně, jenže v době blízké naší odhalili tři mladí vědci stejné tajemství jako Babbit a podobně jako on navštívili Paraworld. Díky léčce zde zůstali uvězněni, což je ta pravá chvíle pro vaši intervenci v jejich prospěch.

LIDÉ, DINOSAUŘI A OSTATNÍ ZVÍŘECTVO

Ve hře se setkáte se třemi domorodými kmeny, přičemž bude jen na vás, se kterými se spojíte a proti kterým budete bojovat. Seveřané jsou inspirováni Vikingy, můžete se tedy těšit na zdatné válečníky, na jejichž výkonnost nemá vliv ani velký mráz. Dragon Clan se zase zalíbí všem milovníkům japonské kultury především díky jednotkám kombinujícím v sobě bojovníky sumo a samuraje. Chybět nemůže ani zástupce afrického kontinentu – kmen Dust Riders.

Vedle primitivních člověčků staví Paraworld na padesáti rozličných druzích zvířat, z čehož celou čtyřicítku zabírají obří plazi. Na první pohled je jasné, kde bude ležet těžiště celé hry. Stegosauři, tyranosauři a jiní sauři budou přesně tím, co má hráče zaujmout. Jenže militaristicky zaměřený ZOO Tycoon by byl trošku málo, stejně jako kohoutí zápasy napasované na prastaré ještěry.

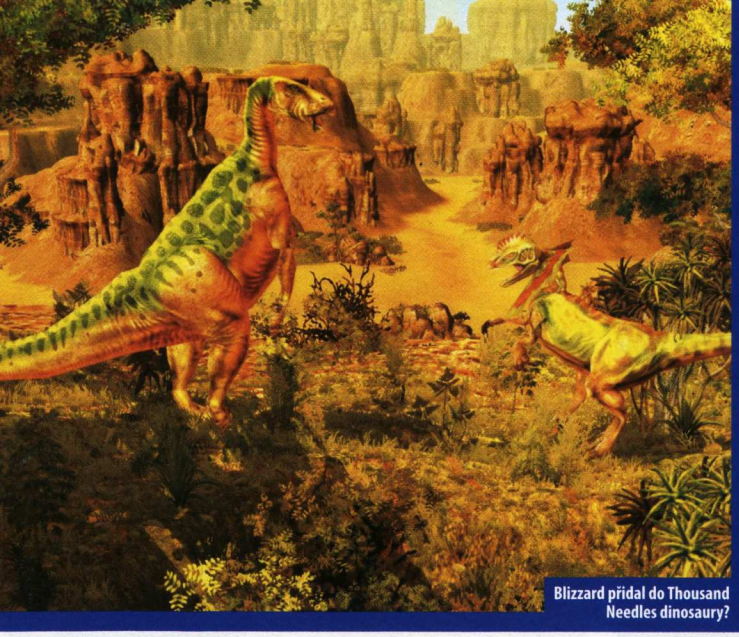
Menší zvířata mohou sloužit jako efektivní dopravní prostředek, zatímco potenciál dinosaurů je mnohem větší. Na některé naložíte pořádný kulomet, na jiné celou kopu lučištníků; z obřích plazů tak můžete snadno udělat pohyblivou pevnost. Chystá se na nás tedy příjemné osvěžení zažitých konceptů realtime strategií.

POHÁDKA O NĚMECKÉ PRECIZNOSTI

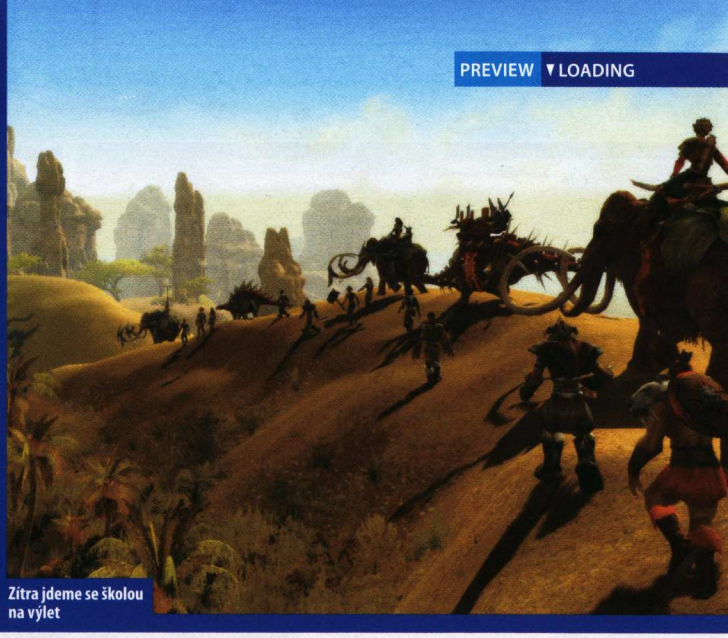
Mezi originální prvky se řadí i osobitý způsob ovládání toho všeho, kon-

> Stegosauři, tyranosauři a jiní sauři vás zaujmou na první pohled

krétně levá část herního menu. Zde je místo pro přehlednou tabulku s dvaapadesáti místy pro vaše jednotky. Víc jich ani mít nemůžete, takže na jednom místě vidíte všechny. Tabulka je rozdělena do několika částí podle úrovně zvířat. Do nejnižší, první, se vejde 25 jednotek, nejvyšší, pátou příčku však může obývat jen jedna.



Blizzard přidal do Thousand Needles dinosaury?



Zítra jdeme se školou na výlet

David Sláma, stálý spolupracovník Doupěte
Naposledy spatřen, jak v batikovaném oblečení vítá jaro

Postup jednotek do vyšší třídy kupujete za zkušenostní body, jež ve hře získáváte. S povýšením se jednotkám dostane určitého zlepšení, hrdinové pak obdrží nové schopnosti a bonusy. Vzhledem k omezenému prostoru je potřeba pečlivě vážit, kterým bojovníkům vyšší příčku dopřát a kterým nikoli. Zkušenostní body navíc lze utratit také za posun kmene do dalšího věku podobně, jak se tomu dělo například v Rise of Nations.

To všechno si bude možné vyzkoušet na více než patnácti mapách v pěti různých klimatických prostředích. Těšit se můžeme na zemi Severanů, džungli, savanu, ledovou pustinu a popelavé údolí. Grafický engine se v tomto ohledu postará o skutečné hody. Něco málo můžete vytušit z okolních obrázků, v pohybu si celou nádheru lze vychutnat prostřednictvím oficiálních trailerů. A že je opravdu na co koukat!

Hlavní devizou vizuální stránky Paraworld mají být detailně vymodelovaní dinosauři. Do té míry, do jaké mohu prozatím soudit, tomu tak skutečně je. Opomenout bych neměl ani další drobnosti: poutavý design prostředí vykreslený do takových detailů jako sami ještěři, střídání dne a noci s dynamickými stíny odpovídajícími pohybu slunce, měsíce a tak dále. Vypadá to, že i v této hře naplno pocítíme pověstnou německou preciznost.

Paraworld

1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

index očekávání

- Překrásná grafika
- Originální využití dinosaurů
- Novátorský přístup k žánru
- Zdařilý interface

- Nelinearita
- Laciný příběh

Už na konci léta si budeme moci vyzkoušet, jaké je to komandovat armádu ohromných dinosaurů. Pokud bude pohlednou grafiku doprovázet minimálně stejně líbivá hratelnost, jakou tvůrci slibují, máme se na co těšit.

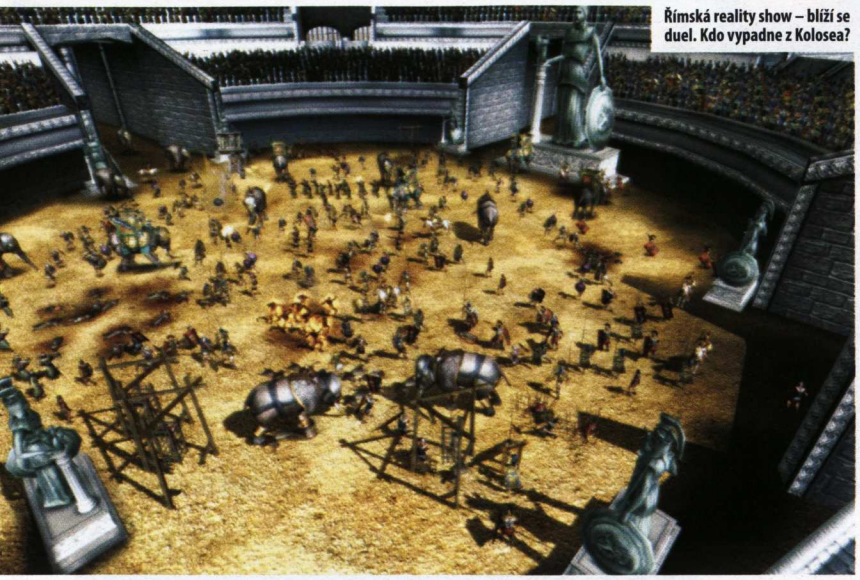
Ani křídla nemají a jak krásně létají

DINOSAUŘI A JINÉ OBLUDY VE HRÁCH

Turok
Hra pro PC a Nintendo 64 na sebe ve své době (rok 1997) strhla náležitou vlnu pozornosti. Akce z pohledu první osoby o lovení dinosaurů založená na slavné komiksové sérii? Proč ne. Turok: Dinosaur Hunter se pyšnil propracovanou grafikou, „realistickou" vodou a mlhou dokreslující atmosféru (a snižující počet viditelných objektů, což naopak zvýšilo framerate).
V současnosti vlastní práva na značku Buena Vista Games a vývojáři z Propaganda Games chystají multikonzolový titul založený na Unreal Engine 3.

Jurassic Park: Operation Genesis
Film Jurský park byl svého času něco. Před třemi lety vyšla hra založená na jeho licenci. Neobvyklý tycoon dokázal příjemně překvapit. Skrýval totiž chytlavou hratelnost, podporovanou reáliemi, které si každý pamatoval z filmu – ať už to byla auta, jimiž se jezdí v safari, nebo třeba ploty kolem výběhů nebezpečných plazů.

Impossible Creatures
S originální strategií přišli vývojáři z Relic Entertainment. Po zkušenostech (a obrovském úspěchu) s prvotinou Homeworld se pustili do něčeho zcela jiného. Nechali samotného hráče tvořit si jednotky – stačilo jen vzít dvě z více jak sedmdesáti zvířat a skrze originální interface nakombinovat pět částí nového organismu z původních dvou v libovolném poměru.



Římská reality show – blíží se duel. Kdo vypadne z Kolosea?

To je Cleo! Znám ji z časopisu Fašističtí diktátoři. V říjnu byla ešandou měsíce!

Rise & Fall: Civilizations at War

Největší bitvy starověku v kabátku Age of Empires a sukni Lary Croft

Množství historických strategií, jež za poslední tři roky vkročily na trh, je srovnatelné s počtem rajčat, která dopadají na pódium předpubertální kapely Tokio Hotel. Na klenot loňského podzimu Age of Empires 3 ani nestihnul dosednout prach a jeho herní Grammy se zdá být ohroženo jedním z ambiciózních projektů firmy Stainless Steel Studios, jejímž vývojářům ale rozhodně nestéká mléko po bradě. Tituly z portfolia jako Empire Earth či Empires: Dawn of the Modern World hovoří za vše. Rise & Fall: Civilizations at War má však přinést víc než jen nápadité mise a překrásnou grafiku. Vývojáři zapáleně mluví o spojení dvou herních žánrů do jednoho celku s neodolatelnou hratelností.

GAIUS JULIUS CROFT

A není to jen fádní okořenění RPG prvky, Rise & Fall slibuje skloubení klasické RTS s 3D akcí! Samotná myšlenka kooperace dvou odlišných žánrů je převedena do praxe pomocí herních hrdinů. Každý ze čtyř hratelných národů (Řekové, Římané, Egypťané, Peršané) disponuje dvěma historickými postavami, jež hrají roli morálních vůdců se zajímavými speciálními schopnostmi. Kromě bojových dovedností, srovnatelných s uměním Chucka Norrise, se jedná především o možnost plynulého přechodu do third person módu. Přesun z vystlaného generálského křesla do bahna bitvy je nezbytný, protože se často dostanete do slepé uličky, z níž vede cesta jen pro jednoho – vašeho hrdinu.

V úvodní misi nedávno vydaného dema se například hráč ocitne kdesi v Dolním Egyptě, obléhaném římskými vojsky. S armádou lučištníků postupně vybije všudypřítomné legie, závěr mise je však pořád daleko jako konec pracovní směny. Zatímco vaše armáda odpočívá v rozlehlých prostorách pouště, úkol je třeba dokončit na druhé straně řeky, kam se s tisícovou bandou jen stěží dostanete. Nejbližší most je o stovky kilometrů jižněji, takže na vás nepřítel z druhé strany dělá jen posměšné ksichtíky. V tu chvíli přichází řada na hrdiny (v případě Egypta se jedná o Kleopatru, nebo Ramesse Velikého). Několika kliknutími opustíte nebesa a kamera přemístí pohled za záda vůdců. Ty jediné naučili štědří programátoři plavat. Skáčete tedy šipku, plavete na druhý břeh a lukem likvidujete stráže na římských věžích – misssion accomplished. Third person prostředí je věrohodné jako Elvisův dvojník, a kdyby hráč nevěděl, že hraje strategii, měl by Rise & Fall za nový díl série Tomb Raider.

> Skáčete šipku, plavete na druhý břeh a lukem likvidujete stráže

Alan Jarrar, stálý spolupracovník Doupěte
Příležitostný nekuřák

Rychlé šípy opět v akci

Platforma :: PC

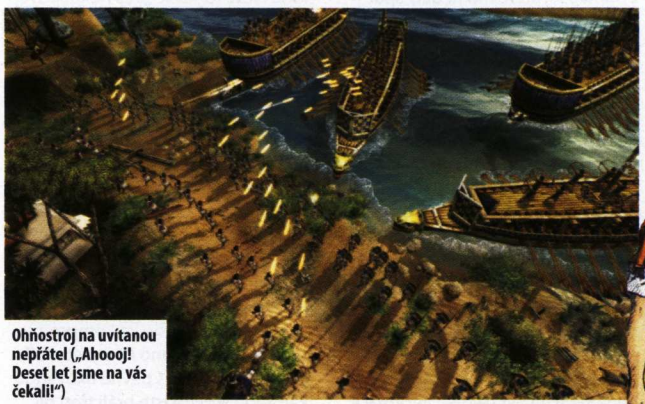
Žánr :: RTS s prvky akce
Výrobce :: Stainless Steel Studios
Vydavatel :: Midway
Homepage :: www.riseandfallgame.com
Datum vydání :: Červen 2006

ZACHRAŇTE VOJÍNA CICERA

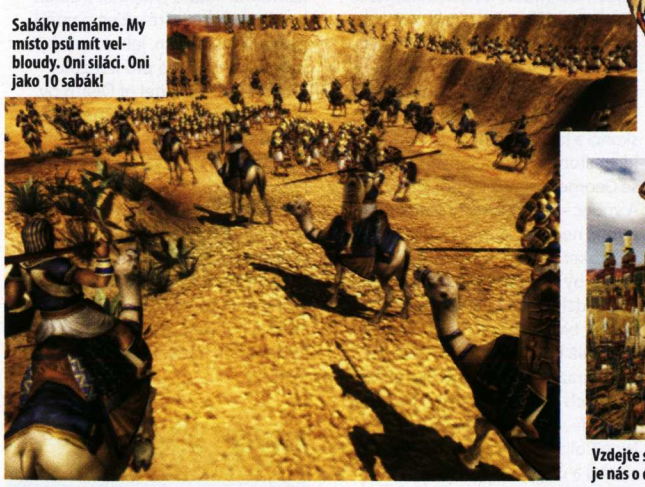
Na seznamu slibů figuroval i bohatý singleplayer, jenž nabídne dvě kampaně. První nás uvede do role Alexandra Velikého, nepřítelem číslo jedna logicky stane Perská říše (dnešní Írán), která však ve své době nevlastnila zbraně hromadného ničení (jinak by byla řecká kampaň velmi krátká). Druhá dějová linie je pro změnu fiktivní a jakožto egyptská vůdkyně Kleopatra v ní budete čelit římské okupaci. Do bojů však významně promluví i čtyři další národy (Galové, Kartaginci, Asyřané a Babylóňané).

Vývojáři označují Rise & Fall: Civilizations at War jako strategii s mohutnou filmovou atmosférou a při hovorech na toto téma se rozplývají jako mléčná čokoláda na jazyku hypoglykemického psa. Hra má jeden smělý cíl – poslat hráče „do kolen" svým hollywoodským zpracováním a častými odkazy na historicko-válečné filmy poslední doby. V jedné z misí podstoupí hráč velkolepý souboj v Koloseu, v jiné pro změnu v roli Achilla povede řeckou armádu vstříc vítězství stylem „Brad Pitt" (běžím, zabíjím, na zranění nehledím). Vše je navíc podpořeno dech beroucím grafickým zpracováním. Středozemní krajina dýchá svým typickým životem a z některých animací čiší děsivá vlhkost tamního ovzduší. Lesknoucí se písek střídá skalnatý povrch řeckého pobřeží a pás borovicového lesa. Koruny jehličnatých stromů se kymácí ve větru, zatímco na nedaleké louce proti sobě stojí dva zformované vojenské celky. Grafika a námět jsou nesporným taháky titulu, který by ve finále mohl konkurovat Age of Empires 3.

„Vizuální zabijačka" ale není vše, co dílna Stainless Steel Studios nabízí. Náročné stratégy potěší hratelnost, kterou podpoří osmdesát druhů (nejen bojových) jednotek. Autoři kupodivu modernizovali dějiny a ve starověkých vojenských oddílech se objevuje funkce medika. První zmínky o ošetřování raněných přitom pochází z dob tažení Napoleona Bonaparte (do té doby se ranění vojáci i důstojníci nechávali ležet na bojišti bez povšimnutí). Jedná se však jen o hru, proto není důvod lpět na přehnané historické korektnosti. Celkově je rozhodně nač se těšit a je pravděpodobné, že Rise & Fall: Civilizations at War zaútočí na solidní číselná hodnocení.



Ohňostroj na uvítanou nepřátel („Ahoooj! Deset let jsme na vás čekali!")



Sabáky nemáme. My místo psů mít velbloudy. Oni siláci. Oni jako 10 sabák!

Vzdejte se! Jsme v přesile, je nás o dva víc!

HERO MÓD ANO I NE

Civilizations at War se z akční vložky (alias hero módu) snaží vyždímat doslova vše. V konečné fázi by hra, dle slov nadšených autorů, měla být stoprocentním hybridem RTS a 3D akce. Obávané zkřížení koně s ovcí se však nakonec ukázalo jako zajímavý nápad. Akční pasáže z pohledu třetí osoby se budou týkat výhradně hrdiny, nikoliv zbytku armády, přičemž během jeho ovládání budou jednotky plnit úkoly, které jim byly zadány před hráčovým přesunem do speciálního módu. Aby se zachovala potřebná herní rovnováha, bude ovládání hrdiny časově omezeno jeho výdrží. Historické postavy (jako Kleopatra a Alexandr Veliký) dají hráči výhodu v podobě silných vůdců, kterými může infiltrovat nepřátelskou základnu, zatímco řadoví vojáci odlákají pozornost frontálním útokem. Kamenem úrazu však může být přílišná centralizace herního děje kolem jednotlivých hrdinů a jejich obtížná zranitelnost.

Rise & Fall: Civilizations at War

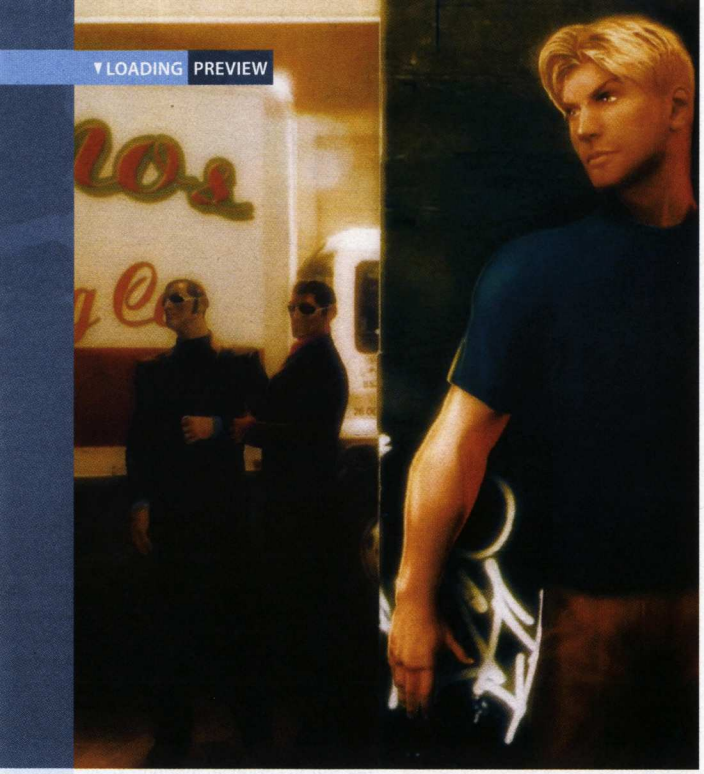
1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10

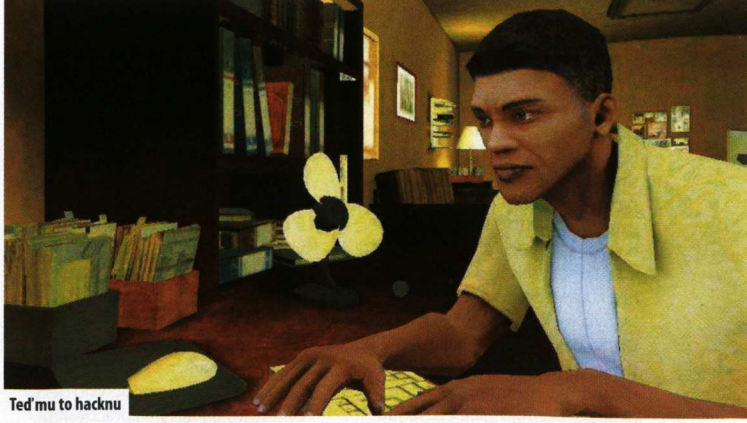
index očekávání

- Neotřelá směsice RTS a 3D akce
- Vizuální zpracování
- Filmová atmosféra
- Hardwarové nároky
- Nedotažený hero mód
- Nevýrazný hudební doprovod

Zajímavě vypadající strategie s prvky 3D akce a atraktivním námětem. Staré civilizace v nové grafice a špičkových misích ale nejsou zárukou úspěchu. Povede se autorům vyhnat atmosféru do otáček AoE3?

inzerce





Teď mu to hacknu

Broken Sword 4: The Angel of Death

Adventurní kruh se uzavírá pod dohledem anděla smrti

Michal Ader, vedoucí sekce CD/DVD
Milovník spánku a souvisejících postelových aktivit

Být fanouškem adventur a neznát sérii Broken Sword je jako jezdit autem a nevědět, kde je motor. Charles Cecil a jeho domovský tým Revolution Software nám již mnohokrát dokázali, že téměř vše, na co sáhnou, promění v herní skvost. Ať už to bylo futuristické Beneath a Steel Sky, špionážní In Cold Blood a nebo třeba zmiňovaná série Broken Sword. Na tu by již co nevidět měl navázat v pořadí čtvrtý díl, jemuž se nyní podíváme na zoubek.

Patříte-li mezi fandy série, jistě jste byli po ohlášení prací na čtvrtém dílu zmateni. Dlouho dopředu se totiž proklamovalo, že Broken Sword bude trilogie a třetí díl s podtitulem Sleeping Dragon celou ságu uzavře. Nakonec se tak nestalo a vydavatel THQ ve spolupráci s Revolution Software ohlásil na letošní rok nová dobrodružství sympatického George Stobbarta. Ten si po předchozích bouřlivých letech již začal plánovat dovolenou, když vtom se objevily jisté skutečnosti z minulosti, které mu nedaly spát. Jakékoliv pomyšlení na odpočinek u moře je totam a nyní před ním stojí spousta problémů k vyřešení. Především je zde zmizení Anny Marie, záhadné dívky, s níž se George seznámil stejně rychle, jako se do ní bezhlavě zamiloval.

Během pátrání po její osobě se ale dostává na stopu tajemného spiknutí, jež způsobí opětovné rozhoření vleklého sporu mezi významnými světovými korporacemi. Ty spolu tajně válčily o tajemnou substanci nedozírných možností a síly. Jelikož autoři okolo příběhu pořádně mlží a nechtějí prozrazovat bližší detaily, budeme si muset na další informace týkající se děje ještě nějakou dobu počkat. The Angel of Death by měl být definitivně posledním dobrodružstvím George Stobbarta, tudíž se můžeme začít dohadovat, jak vše skončí a jaký osud George čeká. Dojde na romantický happyend? Dočká se George zasloužené dovolené? A vůbec – přežije všechny nástrahy života, nebo jej autoři nechají zemřít?

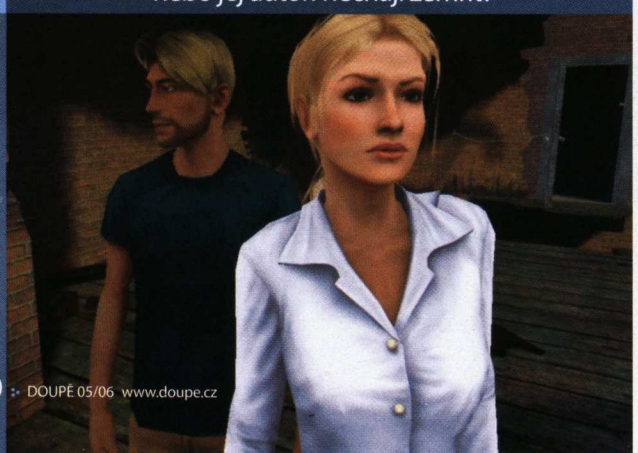
Broken Sword 4: The Angel of Death by měl nepřímo navazovat na předchozí díly, alespoň co se postav týče. Podle tvrzení Charlese Cecila bychom měli ve čtvrtém dílu narazit na množství charakterů známých z dřívějška, přestože otazník stále visí nad přítomností sličné Nico Collard (není o ní ani vidu, ani slechu a neobjevila se na žádném z doposud vypuštěných obrázků). V jednom z rozhovorů ale Cecil utrousil poznámku, podle níž by se měla Nico zhostit zcela nové, ojedinělé role. Minimálně však dojde na spousty referencí, vtípků a narážek na předchozí díly hry, což ocení především ti, kteří je měli možnost vyzkoušet. Jak už jsme si postupem času zvykli, hlavní postava projde při řešení všech úkolů kus světa a The Angel of Death v tomto ohledu nebude výjimkou – od počátečního New Yorku se přes několik světových metropolí dostanete až do Istanbulu a na jiná zajímavá místa.

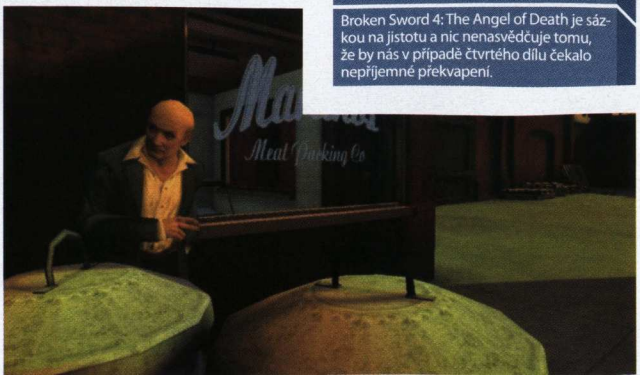
Co se týče technologické stránky, ani v tomto ohledu nás pánové a dámy z vývojářského týmu nezklamou. Původní spekulace, podle nichž se čtvrtý díl vrátí ke kořenům a nabídne klasické 2D zpracování (jež je podle Cecila pro adventury nejlepší), nicméně nakonec vzalo za své. Do všeho se vložili zástupci vydavatelské firmy, kteří nehodlali investovat do „zastaralé" 2D adventury. Nakonec došlo ke kompromisu, kdy bylo zvoleno kompletní 3D prostředí, ovšem s pevně fixovanou kamerou. Pokud jste hráli třetí díl hry, jistě máte ještě v živé paměti trable s ovládáním, jelikož hra byla primárně vyvíjena pro konzole. V případě The Angel of Death by tento problém hrozit neměl – hlavní platformou je tentokrát PC a naopak portace na konzole zůstávají ve hvězdách. Grafika by měla být propracovaná, ovšem nic nenasvědčuje tomu, že bychom se z ní měli posadit s otevřenou pusou na zadek. Ostatně to ani nikdo nečeká. Těšíme se především na jiné prvky, jako je strhující příběh plný zvratů, spousta zapeklitých hádanek a prokreslené postavy.

Platforma :· PC

Žánr :· Adventura
Výrobce :· Revolution Software
Distributor v ČR :· Neoznámeno
Homepage :· Není
Datum vydání :· Září 2006

> Přežije George Stobbart všechny nástrahy, nebo jej autoři nechají zemřít?





Broken Sword 4: The Angel of Death

1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10
index očekávání

- Emotivní příběh
- Prokreslení charakterů
- Staré známé postavy

- Problematická kamera
- Obtížnost hry
- Přílišný sentiment

Broken Sword 4: The Angel of Death je sázkou na jistotu a nic nenasvědčuje tomu, že by nás v případě čtvrtého dílu čekalo nepříjemné překvapení.

Nežerte v noci, budete jak prasata

Zas jsi nevypnul sporák!

Pravá pálená taška… z Florencie

Glory of the Roman Empire

Césare, Césare! Kde zas lítáš?! Maminka ti přinesla z nemocnice bratříčka

Honza Morkes, zástupce šéfredaktora
Užívá si slastí a strastí skorovenkovského života

Připomínat čtenářům Doupěte kvality strategické legendy Caesar 3 by bylo stejné, jako vysvětlovat Římanovi, k čemu je Koloseum. Přesto, pokud vás dosud nepřekonaná budovatelská záležitost a také plná hra Doupěte 02/06 minula, vězte, že se jedná o variaci na SimCity ve starověkém prostředí. Klíčem k úspěchu je vytvořit po ekonomické a sociální stránce fungující vesničku a rozšiřovat ji nejen co do počtu obyvatel, ale také kvality života.

Zmínka o „starém" Caesarovi je na místě. Zatímco se pilně pracuje na čtvrtém dílu, bulharští autoři z Haemimont Games se rozhodli legendu předběhnout a už za měsíc nám naservírují svůj pohled na starověký urbanismus. Jejich závěry zhmotněné v preview verzi Glory of the Roman Empire se však od hlavního vzoru a konkurenta příliš neliší.

> Překoná Caesara 4, nebo bude jen jeho předskokanem?

Znovu se můžeme těšit na nesmělé počátky v podobě stavby prvních chýší, farem na nasycení imigrantů, oltářů pro uspokojení jejich duchovních potřeb. Za dobrotu na žebrotu. Za chvíli si obyvatelé zvyknou a budou požadovat víc. Už jim nebude stačit suchý chléb, ale budou chtít maso, ryby a „tamtu vepřovou panenku, ne tu oschlou, tu vedle, ta vypadá líp". Budete stavět lázně, mohutné chrámy, univerzity a dojde i na zmiňované Koloseum.

Dobře, ale to vše už dávno známe. Čím se tedy Glory of the Roman Empire liší? Například důrazem na historii inspirovaná města. Za svou kariéru projdete Florencií, Pompejemi nebo Syrakusami. Nebudete se moct chovat ve stylu některých politiků „po nás potopa", protože při svém putování více než třicítkou guvernérských misí se na mnohých místech objevíte vícekrát. Pokud lajdácky vystavíte centrum města, je velice pravděpodobné, že vás v pozdějších fázích kampaně hra „vytrestá" vysláním na stejné místo. Anebo také ne, autoři slibují možnost výběru mezi misemi. Pravděpodobně půjde o volbu vojenských/mírových misí, dočkáme se ale i rozhodování mezi vystavěním města na zelené louce a vylepšením toho stávajícího.

Starostování samotné je zajímavé zejména absencí peněz. Zlato zde hraje „pouze" roli suroviny, kterou – podobně jako spoustu ostatních – potřebujete k uspokojování tužeb obyvatelstva (případně budov). Ve výsledku to znamená poměrně velké zjednodušení konceptu. Nejste tolik závislí na obchodu a výběru daní, musíte jen najít rovnováhu mezi potřebami obyvatel a producenty surovin, služeb a zboží.

Tomu odpovídá i ovládání a systém menu. Hra se inspirovala Battle for Middle-Earth v otázce stavění budov – stačí kliknout kamkoliv do prostoru a vybrat si z vějíře možností. Složité tabulky v dnešní době také nemají šanci, hra nabízí pár jednoduchých přehledů, z nichž jednoduše zjistíte, kde má vaše hospodářství mezery. Ovšem ani výrobní nadprodukce neznamená život bez starostí. Důležitá je i jejich distribuce obyvatelům, která v současné verzi nebyla vyřešena dobře (nedala se příliš ovlivnit). Až příliš dogmatický je také důraz na dosah účinků jednotlivých budov. Jsem připraven nést důsledky nedořešené logistické situace města. Připadá mi ale přehnané, když mě hra desetkrát upozorňuje, že nejkrajnější chaloupka ve vesnici o dva pixely překročila povolenou vzdálenost, a tak nemá přístup do hospody. Stavět restaurační zařízení jen kvůli jedné budově, to se nenosí ani v dnešní době.

Grafika je poplatná moderní době, a tak nabízí kompletně trojrozměrné prostředí, možnosti zoomu, rotace a podobné serepetičky, které využijete zejména, tehdy když ukazujete návštěvám, co to vlastně hrajete. Pozitivní je, že v nejvzdálenější poloze kamery hra připomíná takřka 2D strategii, což oceníte po zbytek herního času.

Glory of the Roman Empire vystupuje jako sebevědomý vyzyvatel legendárního Caesara. Osobně bych uvítal odvážnější koncept a větší odpoutání od svého vzoru, ale třeba si na nás autoři do finální verze přichystali další překvapení. Ta totiž pravděpodobně rozhodnou, zda se z Glory of the Roman Empire stane chlouba římského impéria, nebo jen předskokan Ceasara 4.

Platforma : PC

Žánr :: Budovatelská strategie
Výrobce :: Haemimont Games
Vydavatel :: Cenega Czech
Homepage :: www.glory-of-rome.com
Datum vydání :: Červen 2006

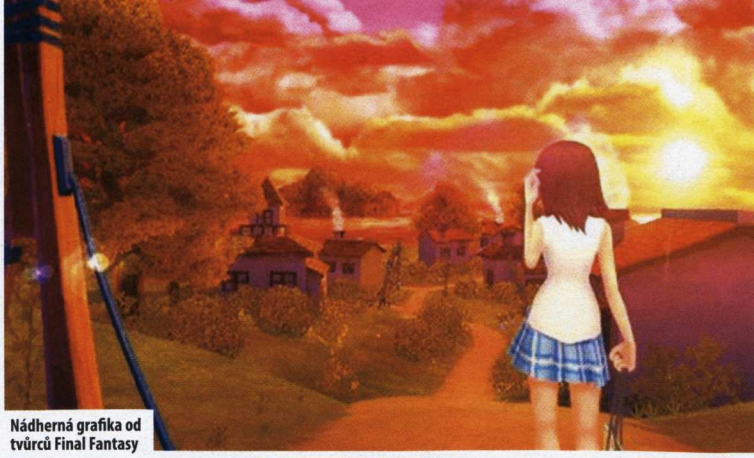
Glory of the Roman Empire

1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10
index očekávání

- Dobře zpracovaný koncept
- Historická města a jejich střídání
- Zvládnutá kamera
- Přístupné ovládání
- Příliš podobné Caesarovi
- Problematická distribuce výrobků
- Přílišná zjednodušení

Vypadá jako Caesar, hraje se jako zjednodušený Caesar… uvidíme, jestli to bude na čtvrtého Caesara stačit.

Ačkoliv je hra pohádkou, nabízí mnoho bitev



Nádherná grafika od tvůrců Final Fantasy

Kingdom Hearts 2

To nejlepší z americké a japonské fantazie, pohromadě v jediném epickém dobrodružství, podruhé

Na začátku zněla ta myšlenka směšně. Vzít nejúspěšnější pohádky od Walta Disneye, promíchat je do jednoho obřího mixu světů i postaviček… a pak do toho ještě zapustit neméně pestré osazenstvo Final Fantasy, slavné série japonských RPG. Smícháním těch nejzajímavějších výplodů nespoutané americké a japonské fantazie však vznikl ohromně pestrý a přitažlivý mix (z tohoto pohledu hra trochu připomíná GTA), jenž díky designérskému géniovi Tetsuyo Nomurovi (pracoval na Final Fantasy VII–X) vytvořil ucelený herní zážitek. Po fenomenálním úspěchu prvního dílu se nyní Kingdom Hearts vrací, aby znovu svedla fanoušky různých žánrů i značek – stejně jako všechny, kdo prostě mají rádi hry s obřími produkčními hodnotami a ohromující výpravou.

> Pro všechny, kdo mají rádi hry s ohromující výpravou

Ariel, nejoblíbenější Disneyova postavička pro mnoho chlapců

Obří bossové nejsou výjimkou

Chlapec jménem Sora hledá za pomoci kouzelného klíče své ztracené přátele. Klíč mu slouží jako zbraň (je mocnější než meč), ale také k odemykání jednotlivých „světů" či pohádkových dimenzí. Vedle království Malé mořské víly, Lvího krále, Alenky z říše divů nebo Noční můry před Vánocemi se tentokrát podívá do značně překvapivých světů z filmů Tron nebo Piráti z Karibiku. Každý svět přitom obsahuje hrdiny daného filmu, kteří se k vám dočasně připojí (ano, je tam i kapitán Jack Sparrow, famózně ztvárněný Johny Deppem). Sorovi nepřátelé jsou opět tajemní stínové a zlovolná Temnota, navíc přibyli ještě noví „Nobodies", ovládaní záhadnou společností „Organisation XIII".

Hra má obsahovat asi 30 hodin zábavy v rámci hlavního příběhu (vedle něj bude k dispozici mnoho vedlejších úkolů a zápletek, jako v každém správném RPG). Vysoký počet filmových pasáží zajistí, že se budete zhruba 15 hodin dívat a 15 hodin hrát. Jakkoliv se vám to nemusí líbit, otevírá se tím cesta pro mnohem silněji podaný a hlouběji propracovaný příběh. K jeho plnému vychutnání ovšem doporučuji dohrání prvního dílu a také mezidíl s podtitulem „Chain of Memories", jenž vyšel pro GBA. Kingdom Hearts 2 sice na začátku obsahuje připomenutí a odkazy na předchozí hry, nicméně opravdu podrobnou historii zde najdete pouze v rámci detailního deníku v hlavním menu (deník vysvětluje vše, od zápletky po popis předmětů nebo postav).

Mezi nejvýraznější zlepšení patří ovládání kamery, přesunuté konečně na analogovou páčku (předtím bylo na shiftech), a obohacení soubojového systému o reakční útoky (odražení útoku nepřítele na něj), drive (schopnost absorbovat sprízněné postavy a jejich schopnosti pro daný souboj) či limit (spojení s ostatními postavami v družině pro extrémně silný skupinový útok). Všechny speciální útoky se přitom liší podle toho, kdo je zrovna ve vaší družině. Pestrost dále prohlubuje převlékání kostýmů či úplná změna vaší podoby při vstupu do nového světa – a také vylepšené mezihry se střílející raketkou. Mezi slabiny patří podle prvních recenzí americké verze hry především jednoduchost hry. Ta by ovšem mohla napomoci hladšímu zážitku z průchodu příběhem.

NAJDĚTE SI SVÉHO OBLÍBENCE

Jedním z největších taháků Kingdom Hearts 2 je přítomnost nebývalého množství filmových a herních hrdinů z pohádek Walta Disneye a herní série Final Fantasy. Těšit se můžete například na Alladina, Strašpytlíka, Mickey Mouse, Medvídka Pú, Herkula, Mulan, Petera Pana, Malou mořskou vílu, Trona, Jacka Sparrowa… anebo na Squalla, Clouda, Aeris, Yuffie, Aurona a další. Postavám navíc propůjčily hlasy hollywoodské hvězdy, jako jsou Christopher Lee, Haley Joel Osment, Sean Astin, James Woods, Johny Depp, Orlando Bloom či Keira Knightley.

Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce
Uplynulý měsíc strávil ve virtuální džungli – doslova

Platforma :- PS2

Žánr :- RPG
Výrobce :- Square-Enix
Vydavatel :- Square-Enix
Distributor v ČR :- Neoznámeno
Homepage :-
www.square-enix.co.jp/kingdom2
Datum vydání :- 3. čtvrtletí 2006

Kingdom Hearts 2

1 2 3 4 5 6 7 **8** 9 10
index očekávání

- Pestrost
  Špičková výprava
  Oblíbenci z Final Fantasy
- Překombinovanost
  Dětinské dialogy
  Nízká obtížnost

Kingdom Hearts 2 nabídne netradičně bohatý a pestrý herní svět, plný úžasných postav. Kromě toho slibuje také dojemný a silný příběh. Snad jen nízká obtížnost by mohla rozmělnit herní zážitek.

Urban Chaos: Riot Response

Jedinou nadějí terorizovaného velkoměsta je speciální policejní jednotka drsná jako samo Peklo

Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce
Uplynulý měsíc strávil ve virtuální džungli - doslova

Zápletka jako z deset let staré videohry je v Urban Chaos: City Response citlivě podána tak, aby zapadla do současného světa a připomněla jeho ožehavé problémy. Úvodní filmová animace kombinuje fiktivní zpravodajskou relaci se skutečnými záběry pouličních nepokojů a tvrdých teroristických útoků. Samotná hra pak začíná ve velkém stylu: město je již pod útokem nového anarchistického gangu. Říkají si „Žháři" a podpalují vše, na co přijdou. Vaše první mise není žádný nájezd na ustrašenou skupinku výtržníků: je to zoufalá obrana vlastní policejní stanice.

Autoři, kteří na tomto Urban Chaos začali pracovat ještě v dobách, kdy tvořili dnes již zaniklé studio Argonaut (o hře jste v minulosti mohli slyšet pod názvy Roll Call nebo Zero Tolerance), využili stejné motivy jako nedávný trhák Black: příběh staví na současných strašácích teroru a anarchie, přičemž hráč se divokého akčního pekla účastní z vlastního pohledu v adrenalinově dravé střílečce. Vaše postava se jmenuje Nick Mason. Je to bývalý mariňák, jenž se stal členem nově založené speciální jednotky Zero Tolerance (tento název přináší zpět vzpomínky – tak se v dobách 16bitových konzolí jmenovala nejlepší videoherní FPS). Tento oddíl byl sestaven specificky pro účely tvrdého boje proti sílícím násilnickým gangům, šířícím vlny teroru ve velkoměstech. Máte povoleno použít jakékoliv nezbytné prostředky ke zvládnutí situace. Zkrátka a dobře: „V" by z vás neměl radost (viz boxík).

Hru začínáte s klasickým arzenálem zbraní od pistole přes brokovnici po samopaly. Unikátní je ovšem elektrická puška, kterou můžete při dostatečně intenzivním použití doslova spálit lidi zaživa. Hra je hodně brutální, jde při zobrazování násilí dál než například zmiňovaná Black. Další inovativní zbraní je průhledný policejní štít, ke kterému se dostanete již v první úrovni hry. Nejen že je možné jím přetáhnout nepřítele přes palici, ale především je doslova neprůstřelný. Na tom je založena unikátní hratelnost, spočívající v postupech typu „krýt se-vystřelit-popojít-krýt se-vystřelit". Mezi další originální prvky patří odemykání bonusových úrovní podle toho, jak dobře si vedete během postupu hrou. Speciální úrovně většinou nabízí možnost získat jedinečnou experimentální zbraň z výzkumného oddělení armády.

Ovládací mechanismy se chovají tak, jak by to od nich fanoušci žánru a platformy očekávali. Obtížnost i náplň jednotlivých misí jsou také příjemně vyrovnané. Atmosféru i hratelnost často doplňují spolubojovníci z řad policistů, požárníků a zdravotníků, kterým můžete zadávat jednoduché pokyny. Bohužel jejich umělá inteligence, stejně jako ta nepřátelská, je spíše průměrná. Hra ovšem počítá se silnou podporou všech forem multiplayeru (proti sobě i spolu, na rozdělené obrazovce či online). Konkurence je ovšem v žánru velice tvrdá.

> Hra začíná ve velkém stylu: město je pod útokem anarchistického gangu

Urban Chaos nabízí několik experimentálních zbraní

Ve hře neustále něco vybuchuje

„V" PROPAGUJE ANARCHII

Témata anarchie, terorismu a boje za svobodu je v dnešní době stále ožehavější. Především filmový průmysl na ně soustředí svoji pozornost. Spielbergův Mnichov, V jako Vendeta od tvůrců trilogie Matrix nebo chystaný Flight 93 (akční film popisující události na palubě letadel z 11. září) nabízejí všechny svůj vlastní pohled na věc. Pokud chcete jeden tip za všechny, zkuste V jako Vendeta. Ačkoliv hrdina tohoto snímku otevřeně podporuje anarchii, jeho hesla typu „lidé by se neměli bát svých vlád, to vlády by se měly bát svého lidu" jsou v dnešní politicky neprůhledné době více než příhodná.

Urban Chaos: Riot Response

index očekávání 1 2 3 4 5 6 **7** 8 9 10

- Originální nápady
- Realistická zápletka
- Multiplayer

- Průměrnost
- Slabý příběh
- Zastaralé klišé

Poměrně strhující akční hra na aktuální téma, obsahující řadu jedinečných nápadů a prvků. Na trhák roku to ale zatím nevypadá.

ZA HRANICE SOUDNÉ MYSLI

PRŮVODCE SVĚTEM ŠÍLENÝCH, NETRADIČNÍCH A PODIVNÝCH HER

Šílenost je některými zdroji definována jako mentální odlišnost od normálního jedince. Co je však měřítkem normálnosti? Když vezmeme v úvahu, že na světě nelze nalézt dva naprosto stejně smýšlející lidi, pokud označíme jednoho jediného za normálního, všichni ostatní budou šílení. Jak již kdosi řekl: „Praštění jsme všichni, záleží pouze na tom, jestli tím správným směrem." Stejně jako u lidí, i ve světě počítačových her lze naleznout několik entit, které chvilkové osvícení jejich návrhářů vykolejilo od fádnosti seriózních a často nudných her k pozoruhodným titulům, jež lze v několika případech bez ostychu považovat za umělecká díla (The Neverhood, MDK, Grim Fandango a mnohé další). Následující stránky si předsevzaly hráčům připomenout několik hlavních majáků nekonvenční scény, jež se nesmazatelně zapsaly do herní historie.

Michael Stern, vedoucí sekce Loading
Léčí se ze závislosti na World of Warcraft

V realitě se šílenců straníme, v počítačových hrách bychom je měli naopak vyhledávat. Šílené a podivné tituly takřka vždy drží v rukou eso originality a neotřelých nápadů. Proč pořád dokola prohánět míč po zeleném trávníku bez špetky invence, když lze valit obrovskou lepkavou kouli v Katamari Damacy, tedy něco, co se nám v realitě nepodaří? Prokletí odlišných titulů tkví v tom, že je jejich vydavatelé odstrkují stranou stejně jako společnost opravdové šílence. Objevila se někde velká reklamní kampaň na Giants: Citizen Kabuto, Beyond Good & Evil nebo Psychonauts? Nikoliv, tituly jsou odkázány jen na extatické ódy, které o nich pějí stejně šílení recenzenti pobývající nazí na střechách za úplňku, a do rukou se dostanou pouze omezenému publiku.

V našem článku jsme se pokusili o základní klasifikaci těch nejvýraznějších podivných her do několika kategorií. Jsou zde tituly, které hráče svou uhozeností dokáží uprostřed noci rozesmát na celé kolo, pokřivené obrazy plné násilí a mrazivých šílenností, nebo častěji hry, jež jsou neobvyklé konceptem či obsahem. Do úzkého výběru se nicméně nedostala celá řada zástupců, kteří si zaslouží alespoň letmou zmínku. Je to především vtipná adventura Starship Titanic se scénářem Douglase Adamse, autora Stopařova průvodce galaxií, která věrně reflektuje spisovatelův humor a snoubí jej s vynikajícím dabingem Terryho Jonese a Johna Cleese. Rovněž nelze opomenout spektakulární výlet do útrob počítače v povedené akci Tron 2.0, psychický teror v původně konzolové sérii Silent Hill, démonickou televizní show Devil Inside nebo nedávnou grafickou revoluci Killer 7 a další tituly, které by zaměstnaly herní psychology na dlouhé měsíce. Snad se jim dostane prostoru v budoucnosti. Ba co víc, třeba se k nim přidají další teprve připravované tituly! Držíme jim palce.

Samorost: Podivnost z českých luhů

Globálně vzniká neuvěřitelné množství flashových her, ovšem pouze student architektury a designu Jakub Dvorský dokázal v té své spojit nezaměnitelný surrealistický styl se zajímavými logickými hádankami a touhou dozvědět se, co číhá o obrazovku dál. Samorost zachycuje pouť skřítka, který byl vypuzen ze svého kusu dřeva kvůli hrozící kolizi s jiným tělesem, a tak se musí vydat skrze obskurní prostředí plné interaktivních překážek. Punc relaxační umělecké hry dává programu také ospalá hudba, která výtečně ladí s prostředím. Pokud máte chuť na trochu netradičních rébusů, zabrouzdejte na adresu www.samorost.net.

Netradiční hry vs. filmy

Filmy se již dávno staly posly neobvyklých námětů, se kterými se i ty nejpraštěnější hry nemohou měřit. Za všechny jmenujme díla amerického režiséra Davida Lynche. Ten diváka klidně nechá polovinu stopáže zírat na děj čišící posvátnou atmosférou, a když už se pozorovatel začne pomalu orientovat, hbitě přehodí gravitaci a rázem není jasné, kde je hranice mezi snem, skutečností a šílenstvím.

Druhou významnou osobností „podivných" filmů je Tim Burton se svými pitoreskními groteskami a osobitým audiovizuálním rukopisem. Pokud čtenář dosud neměl s „burtonovkami" čest, doporučujeme to napravit filmy jako Střihoruký Edward, Velká ryba, Karlík a továrna na čokoládu nebo nejnovější Mrtvá nevěsta. Burtonovu stylu byla často připodobňována surrealistická akční adventura Evil Twin: Cyprien's Chronicles, přestože s ní neměl režisér nic společného. Gotické dobrodružství malého chlapce a jeho temného alter ega se nicméně zařadilo k nejlepším skákačkám roku 2001.

Battlecruiser 3000AD & Universal Combat
Šílená nebo geniální vize?

Amatérský tvůrce Derek Smart vešel v obecnou známost monstrózním konceptem vesmírného simulátoru obrovského křižníku, který by hráči umožnil kontrolovat každou titěrnou maličkost celého korábu. Inu, myšlenka je to zajímavá, ovšem její realizace vyústila v nekonečné odkládání, jelikož Smart byl se svým dílem neustále nespokojen. Když byl Battlecruiser 3000AD roku 1996 konečně vydán, hráč si v tak komplexním simulátoru připadal ztracen. Bylo to, jako když se mravenec ocitne před obrazovkou systémového nastavení Windows prolezlých spywarem. Namísto aby Smart hru zjednodušil, v pokračování Universal Combat ji rozšířil o pozemní boje a přidal 21 000 systémů k prozkoumání (pokud ovšem hráč přijde na to, jak zapnout trysky a vypnout palubní kávovar). Inu, méně je někdy více.

ODBYTIŠTĚ SVĚRACÍCH KAZAJEK – NEMOCNÉ HRY

O ODBORNÝ POSUDEK NÍŽE UVEDENÝCH HER JSME POŽÁDALI UZNÁVANÉHO ODBORNÍKA NA HERNÍ PSÝCHU, DOKTORA MARIA ROZTIKANÉHO, CSC.

I HAVE NO MOUTH, AND I MUST SCREAM

Rodiče :· Cyberdream
Rok narození :· 1995
Znamení :· Adventura
Rasa :· PC

Pacientovo podvědomí bylo uvězněno v děsivé virtuální říši, kterou s absolutní krutostí ovládá superpočítač Am. Vše velmi připomíná povídku spisovatele sci-fi Harlana Ellisona, až je zřejmé, že z ní subjekt čerpá. V hypnóze nám přednesl vyprávění pěti rozdílných postav, které Am provádí přes svůj očistec plný psychického teroru a nekonečně je trestá za jejich hříchy. Je zde vrah na palubě opuštěné vzducholodi s vyříznutým srdcem nebo nacistický vědec, který musí čelit ohavným válečným experimentům. Závažnost případu potvrzuje také příběh nešťastníka, pro jehož milou si přišel vtipkující ďábel (v uhlazeném saku a kravatě), a jedinou záchranou bylo sesmilnit se šerednou hospodyní. Práce s pacientem je ubíjející, ale zároveň neobvyklá, technicky nenáročná a vzrušující. Jde o jedinečný exponát svého druhu!

Terapie: Nehrát v depresi! Hrozí nebezpečí sebevraždy a halucinací

AMERICAN MCGEE'S ALICE

Rodiče :· Rogue Entertainment
Rok narození :· 2000
Znamení :·
Akce z pohledu třetí osoby
Rasa :· PC

Alenka dokumentuje surovou přeměnu roztomilé dívky, která kdysi bavila děti v knížkách, na krvelačnou vraždící zrůdu, jež dokáže zaskočit i dospělé. Třiceticentimetrová kudla, zástěra od krve a psychedelická říše, kam je Alenka uvržena – to je výsledek našeptávání zkaženého designéra Americana McGeeho (doporučuje se urychlená hospitalizace a obstřiky studenou krví). Dalším Americanovým plánem bylo takto umělecky zprznit čarodějnice ze země Oz, podaří se mu to i přes odmítavý postoj vydavatelů?

Terapie: Čtení knihy Lewise Carrolla Alenka v říši divů s dýkou v rozkmitané ruce

DARKSEED 1 & 2

Rodiče :· Cyberdreams
Rok narození :· 1992, 1995
Znamení :· Adventura
Rasa :· PC, Amiga, PS

Mike Dawson byl před svou hospitalizací řadovým manažerem, než se probudil ze snu, ve kterém mu ďábelská rasa Starobylých implantovala do hlavy embryo, jež se má vylíhnout za tři dny. Ve druhém dílu pokračuje Mikův boj s temnými superbytostmi, když je zavražděna jeho přítelkyně Rita a on je hlavním podezřelým. Darkseed je působivou kombinací netečného reálného světa s děsivými výpravami na druhou stranu zrcadla, kde se rýsují nemocné kresby H. R. Gigera a nebezpečí číhá na každém kroku (jako v jedné z mála adventur mohl pacient velmi často umřít).

Terapie: Léčba obrazy H. R. Gigera (doporučuje se legendární hlava propíchnutá spínacím špendlíkem)

THE SUFFERING

Rodiče :· Surreal
Rok narození :· 2004
Znamení :· Akce
Rasa :· PC, PS2

Torque je zločinec zavřený v našem ústavu za vraždu své ženy. Způsobil však krvavou koupel skutečně on, nebo je něco pravdy na historce o posednutí démony? Pravdou zůstává, že když si odpykával svůj trest na izolovaném ostrově Carnate, země se otevřela a vyzvrátila hordu pekelných zrůd, které s sebou vezmou všechny dozorce místního nápravného zařízení a potrestají je za jejich zvěrstva. Obskurnost monster (např. torzo oběšence číhající na provaze u stropu na svou kořist) stupňovala napětí spolu s temnotou a nepolevující akcí až ke třem rozdílným koncům.

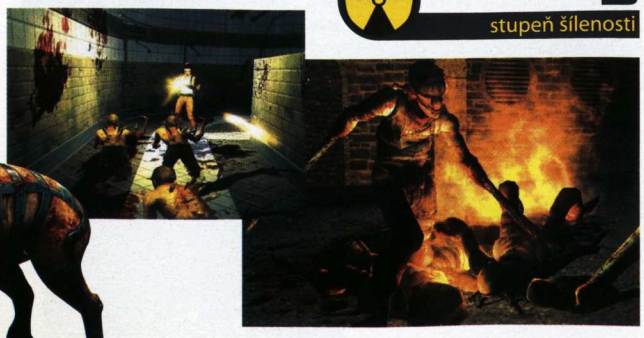
Terapie: Šoková léčba. Nevhodné pro pacienty trpící nyktofobií

SANITARIUM

Rodiče :· DreamForge Entertainment
Rok narození :· 1998
Znamení :· Adventura
Rasa :· PC

V případu Sanitarium se koncentrují ty nejpokřivenější lidské úchylky. Pacient byl původně lékař, který se po autonehodě probírá se ztrátou paměti v neznámém zařízení. Chodby lemují šílenci, jež si rozbíjejí lebky o zeď, sochy andělů pláčí krev a to je pouze zahřívací kolo před vesničkou zmutovaných dětí nebo říší nemocného lunaparku. Později se subjekt transformoval dokonce do podoby čtyřrukého kyklopa. Klasický syndrom point & click pasuje pacienta na žhavý tip pro každého adventuristického psychologa.

Terapie: Koňská dávka lidské beznaděje a nepochopení denně



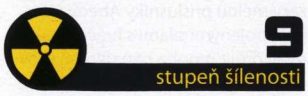
S ÚSMĚVEM NA RTECH AŽ DO SANATORIA – VTIPNÉ HRY

GIANTS: CITIZEN KABUTO

Výrobce :· Planet Moon Studios
Rok :· 2000
Žánr :· Multižánrový mutant
Platforma :· PC, PS2

Akce, strategie, závody i simulátor obra – zdánlivě nesourodá omeleta žánrů, která vyústila v jeden z nejoriginálnějších a nejhratelnějších titulů roku 2000. Se třemi typy postav hráč v každé misi přelétává mezi pastelovými ostrůvky mimozemské planety v honbě za hlavou ďábelských okupantů s německým přízvukem. Vedle brilantního herního designu to byly zejména enginové animace, které nutily hráče zalykat se smíchy. Repliky typu „Já jsem tvůj otec!", které pronáší strojeně hlubokým hlasem ošklivý trpaslík k nádherné víle, jež odvětí jen „Blůůůéé!", se vryjí do paměti silou diamantu. Volné pokračování Armed & Dangerous z roku 2003 přivezlo stejný nákladák humoru, ale doplatilo na slabší herní náplň.

Zasmáli jsme se: „Strašidelnější než místnost plná Němců" a dalším hláškám nebo pistoli střílející žraloky

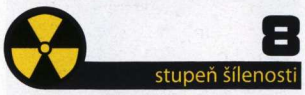


NORMALITY

Výrobce :· Gremlin Interactive
Rok :· 1996
Žánr :· Adventura
Platforma :· PC

Kdo na vlastní kůži nezažil totalitní režim, měl by si zahrát Normality. Ztřeštěný děj se odehrává v alternativní realitě, kde je mozková činnost lidí násilně potlačována bzučícími zařízeními (gizmo) tak, že obyvatelé na slovo poslouchají uzurpátorský režim. Co se však stane, když na hlavního hrdinu Kenta gizma nepůsobí a navíc má neobyčejný dar cokoliv čímkoliv zdemolovat (například obchod modelem letadélka)? Hráč postupně rozbíjí prohnilý systém na cucky v nápaditém 3D prostředí. Titul se ve své době zařadil mezi průkopníky trojrozměrných adventur po bok velikánů jako Pandora Directive nebo Azrael's Tear, ale na rozdíl od nich dokázal rozesmát tunou pikantního humoru. Věděli jste například, že funkční mozek lze bez problémů přenášet v gumové kombinéze?

Zasmáli jsme se: Demoličním eskapádám Kenta a utahování si z totalitních režimů



THE NEVERHOOD CHRONICLES

Výrobce :· Dreamworks Interactive
Rok :· 1996
Žánr :· Adventura
Platforma :· PC, PS

Poslední plastelínový hrdina – to je Clayman, jenž se z dílen Stevena Spielberga vydal bavit hráčské publikum všech věkových kategorií. The Neverhood je výpravou do surrealistického světa, kterým se hráč plynule prokousává, přičemž průvodci mu jsou nezapomenutelné Claymanovy grimasy a pohádkově ztřeštěná hudba. Hra byla tvořena klasickou animační technikou (spotřebováno bylo přes 30 tun plastelíny), což ji řadí mezi právoplatná umělecká díla.

Zasmáli jsme se: Claymanovi v roli virtuálního Mr. Beana

EARTHWORM JIM 1 & 2

Výrobce :· Shiny Entertainment
Rok :· 1995, 1996
Žánr :· Plošinovka
Platforma :·
PC, PS, SNES, GBA, Saturn, Genesis

Být žížalou je nesnadný úděl. Taková žížala si v klidu uhýbá zobákům vran, když tu se zaklíní do ultra-hi-tech-nezničitelného-super-kosmického-cyber-obleku™ a hned je z ní hlavní maskot praštěných plošinovek. Jim se vydává zachránit čest princezny Jaké-je-její-jméno (doslovný překlad) a v obskurních úrovních se utkává například s robotickou slepicí nebo psychopatickou vránou. A když se mu na chvíli začne dařit, vesele se vytáhne z kombinézy a začne sebou radostí mávat kolem. Ne nadarmo definoval Earthworm Jim firmu Shiny jako možná nejšílenější herní vývojáře vůbec, vizte jejich další tvorbu – Messiah a Sacrifice.

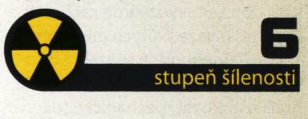
Zasmáli jsme se: Létajícím krávám a žížale rozšklebené od pomyslného ucha k pomyslnému uchu

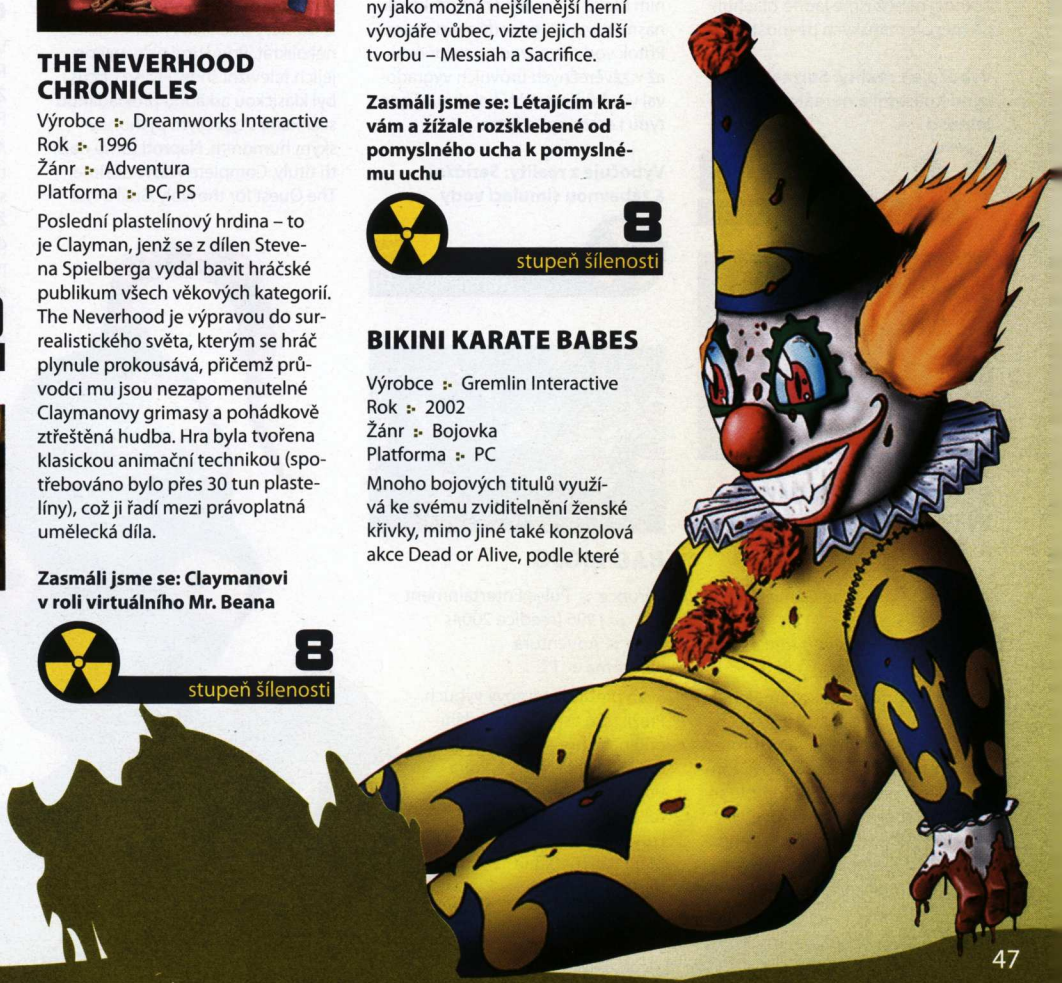
BIKINI KARATE BABES

Výrobce :· Gremlin Interactive
Rok :· 2002
Žánr :· Bojovka
Platforma :· PC

Mnoho bojových titulů využívá ke svému zviditelnění ženské křivky, mimo jiné také konzolová akce Dead or Alive, podle které je aktuálně připravován stejnojmenný film. V Bikini Karate Babes však digitalizované krásky a jejich kreace představovaly jediný aspekt, kvůli kterému hra stojí za pozornost. Pokud hráč přepral nepraktické ovládání a zastaralou grafiku, mohl svou sokyni skolit setrvačností mohutného poprsí, naplácat jí na zadek nebo provést závěrečnou fatalitu – sebrání plavek.

Zasmáli jsme se: Když dívky využívaly své přednosti natvrdo k boji, navíc za křiku, který třístil monitory





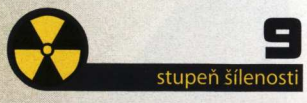
SBOHEM NUDNÉ REALITĚ! – PODIVNÉ HRY

MDK

Výrobce :: Shiny Entertainment
Rok :: 1997
Žánr :: Akce z pohledu třetí osoby
Platforma: :: PC, PS

Pocta surrealismu. Murder, Death, Kill, jak zní plná citace názvu, se stala druhou masově úspěšnou akcí z pohledu třetí osoby hned po titulu Tomb Raider. Nádherná grafika plná barev a zrcadlových odrazů se zasnoubila s velkolepým designem šesti obrovských úrovní a spolu porodily takřka dokonalý obraz. Ano, MDK není klasickou hrou, ale uměleckým dílem, ve kterém se s hrdinou Kurtem a jeho futuristickým oblekem vydáváme zachránit Zemi od invaze krutých mimozemšťanů. Pamětihodná se stala Kurtova kulometná helma, která dovolila hráči ostřelovat mechanické tučňáky na kilometrovou vzdálenost, nebo padák integrovaný v obleku, pomocí něhož jsme ladně plachtili po megalomanských pevnostech.

Vybočuje z reality: Surrealistickými kulisami a nereálnou hratelností

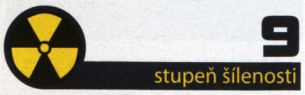


STUBBS THE ZOMBIE IN REBEL WITHOUT A PULSE

Výrobce :: Wideload Games
Rok :: 2005
Žánr :: Akce z pohledu třetí osoby
Platforma :: PC, Xbox

Stubbs je podobně jako film Rebel without a Cause z roku 1955, po kterém je hra pojmenována, protestem proti současné generaci. V tomto případě generaci her. Zombie se bouří, nechtějí být masakrovány, a tak hráč popadá Stubbse a ženě jej vykousávat mozky zalidněným městem. Ačkoliv je hra plná nechutností, jako ve chvíli, když si zombie trhá ledviny a používá je jako granát, daleko častěji se zasmějeme, než abychom byli pohoršeni.

Vybočuje z reality: Vykusováním mozků a trháním vlastních vnitřností

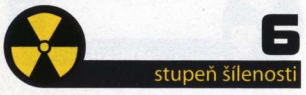


H2O

Výrobce :: Webfoot Games
Rok :: 1996
Žánr :: Logická
Platforma :: PC

Voda. Co s vodou? Vypít, znečistit, vylít do klávesnice… Nebo ji obsadit do hlavní role počítačové hry, což napadlo šílené návrháře z Webfoot Games. Kapky pomalu ukapávají a hráč je musí důmyslným skládáním bloků a odpalováním překážek nasměrovat do odvodňovací roury. Přítok vody se pozvolna stupňoval, až v závěrečných úrovních vygradoval ve zběsilou akční kombinaci her typu Lemmings a Tetris.

Vybočuje z reality: Seriózní a zábavnou simulací vody

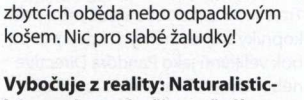


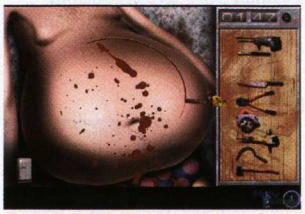
BAD MOJO

Výrobce :: Pulse Entertainment
Rok :: 1996 (reedice 2004)
Žánr :: Adventura
Platforma :: PC

Šváb přežije i atomový výbuch. Přežil také osm let od vydání originální hry, než byla vydána inovovaná reedice, která umožňuje poznat zvrhlost tohoto obskurního titulu i dnešním hráčům. Bad Mojo nám nabídne roli Rogera, člověka transformovaného ve švába, jenž se musí vydat na místa, která jsou běžnému člověku skryta, a naleznout svou ztracenou paměť i podobu. Hra dokáže šokovat především svými dekadentními obrazovkami – projdeme se kolem mrtvé myši rozřezané žiletkami, po rozkládajících se zbytcích oběda nebo odpadkovým košem. Nic pro slabé žaludky!

Vybočuje z reality: Naturalistickým zachycením života švába



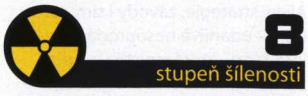


HRY OD MONTY PYTHON

Výrobce :: Core Design, 7th Level
Rok :: 1990, 1994, 1996, 1997
Žánr :: Bezmyšlenkovitá všehochuť
Platforma :: PC

Legendární šestice komiků pronikla do sféry počítačových her hned několikrát. První titul nazvaný po jejich televizní show Flying Circus byl klasickou arkádou prokládanou scénkami s typickým pythonovským humorem. Naproti tomu další tři tituly, Complete Waste of Time, The Quest for the Holy Grail a The Meaning of Life, již naplno čerpaly z technologických možností interaktivních CD a digitalizovaného videa. Primární náplní se jednalo o adventury, ovšem vyskytly se zde i mezihry jako Tetris s malomocnými namísto kostek, plácání lepých děv po zadnicích v roli sira Galahada a především originální úryvky z Pythonových filmů. Bohužel, s rozchodem komiků nastal i útlum her. Posledním štěkem byla kompilace vydaných titulů pod názvem Looney Bin z roku 2001.

Vybočuje z reality: Monty Python nevybočují z reality, ti pouze napálili do svodidel dvěstěkilometrovou rychlostí a byli zachyceni transgalaktickým proudem



ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE

Výrobce :: Oddworld Inhabitants
Rok :: 1997
Žánr :: Plošinovka
Platforma :: PC, PS

Abe je personifikací ubohosti. Kromě toho, že dokáže přitrouble zírat a hlasitě prdět, umí také jít s hladovým žaludkem za vůní, která jej zavede až do obrovské továrny na výrobu šťavnatých konzerv. Jenže ouha, do konzerv melou příslušníky Abeova druhu! Spojenými silami s hráčem tak musí projít mnoha nápaditými úrovněmi, v nichž dostane zabrat kromě hbitých prstů také mozek při opatrném zachraňování Abeových druhů před zbraněmi nepřátel. Roku 1998 vyšlo úspěšné pokračování Exoddus a o sedm let později na konzoli Xbox výtečná 3D akce Stranger's Wrath, která si však z původních her vzala pouze pestrobarevný svět. V současnosti se Oddworld Inhabitants vydali na dráhu tvůrců animovaných filmů.

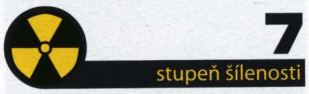
Vybočuje z reality: Magickým světem plným nástrah a Abeovou naivitou

PSYCHONAUTS

Výrobce :- Double Fine Productions
Rok :- 2005
Žánr :- Akční adventura
Platforma :- PC, PS2, Xbox

Herní návrhář Tim Schaffer si libuje v bizarních námětech. Prostřednictvím adventury Day of the Tentacle (1993) hráče usadil do role inteligentního chapadla, v Grim Fandango (1998) zase do kostry cestovního agenta mezi životem a smrtí. Psychonauts jsou vyvrcholením pokřivených představ, ve kterých se s chlapcem Razem vydáváme na delirickou exkurzi do myslí několika velmi zvláštně psychicky rozpoložených osob. Svět geniálního vědce představuje například perfekcionisticky uspořádanou krychli, kdežto mozek vojáka temné a bezútěšné bojiště. Bezpochyby jedna z nejoriginálnějších her současnosti!

Vybočuje z reality: Výpravami do pokřivených myslí třinácti vyšinutých individuí

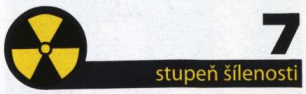


LINE-KILL SPIRITS

Výrobce :-
Game Programming Study Club
Rok :- 2005
Žánr :- Podivná bojovka
Platforma :- PC

Češi mají pivo, Rusové vodku a Japonci kalhotky. Nebudeme zde polemizovat, zda je uvedené tvrzení jen mezinárodně vžitou pomluvou, nebo faktem, pravdou však zůstává, že cílem japonské bojovky Line-Kill Spirits je fotit právě dámskou část spodního prádla. V kreslených arénách bojují mladé školačky těmi nejsmrtonosnějšími zbraněmi a hráč musí vyčíhnout pravý okamžik, kdy se naskytne pohled pod sukni soupeřky. Můžeme si myslet cosi o zvrhlosti, ale to je vše, co s tím lze dělat. Blog Inverted Castle hru vtipně komentoval: „Japonci jsou vyřízení. Mohou se nyní vrátit na planetu Japanii a nechat všechny ostatní pozemšťany v hrozivé zmatenosti a strachu o život."

Vybočuje z reality: Focením kalhotek bojujících dívek

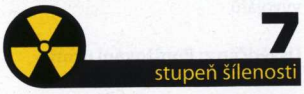


PARAPPA THE RAPPER

Výrobce :- NanaOn-Sha Co.
Rok :- 1996
Žánr :- Hudební
Platforma :- PS

Originální podivnost z Playstation byla první hrou, která prošlapala cestu dnešním karaoke titulům, jakým je například Singstar. Tehdy jsme však ještě nemuseli zpívat do mikrofonu a děsit okolí, ale pouze bedlivě poslouchat ujeté rapperské texty a strefovat se do jejich rytmu mačkáním tlačítek na ovladači. Jen ti nejpohotovější rappeři dokázali dostat PaRappu v papírové grafice na vrchol turnaje a dobýt srdce jeho lásky Sunny Funny!

Vybočuje z reality: Prvním konceptem ryze hudební hry na konzolích

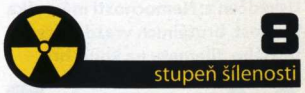


KATAMARI DAMACY

Výrobce :- Namco
Rok :- 2004
Žánr :- Simulátor lepkavé koule
Platforma :- PS2

Koule, která na sebe nabaluje, na co přijde – takto jednoduše zřejmě zněl design dokument smrtelně hratelného titulu, který ve východních zemích přerostl ve fenomén. Král Všehomíra omylem zlikvidoval všechny hvězdy, a tak pověřil prince, aby jeho chybu napravil. Princ je však jen patnáct centimetrů vysoký, uzavírá se tedy do lepkavé koule, která korzuje krajinou a přitahuje cokoliv ve svém okolí. Hráč nejdříve nabaluje nejmenší věci jako špendlíky, ale když se koule rozroste, přidají se lidé, auta, krávy nebo celé domy a mrakodrapy!

Vybočuje z reality: Stavěním hvězdy z haraburdí všedního dne

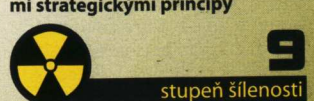


THE TONE REBELLION

Výrobce :- Avalon Interactive
Rok :- 1997
Žánr :- Strategie
Platforma :- PC

Dost možná nejinovativnější strategie, která díky své velkolepé ujetosti bohužel zapadla pod prachem dějin. Hráč se ujímá bizarní rasy zvané Floaters, která se živí tóny, přičemž se ve výpravě za finálním Tónem musí vypořádat s hrozbou konkurenčních Leviatanů. Hra je netradiční nejen zasazením, ale také herní náplní. Jelikož byl hráč z počátku bezbranný, musel při obsazování dílčích ostrůvků, na nichž se boj odehrával, postupně objevovat slabiny Leviatanů, tvořit nová kouzla a řešit drobné logické hlavolamy doplněné regulérními RPG prvky.

Vybočuje z reality: Civilizací živící se zvukem a vskutku netradičními strategickými principy



PAMĚTIHODNÉ SCÉNY ŠÍLENÝCH HER

Psychonauts
Výlet do precizně uspořádané mysli učitele Sashy, která se podobá obří krychli, je snem každého návrháře úrovní. Nebo noční můrou?

I Have No Mouth, and I Must Scream
Když doktor uvězněný ve virtuálním světě propojoval oční důlky zuboženého pacienta s jeho vlastními bulvami umístěnými ve sklenici o několik metrů dál a nešťastník bezmocně zasypal „Já vidím…", hráči vstávaly vlasy hrůzou.

Phantasmagoria
Násilné krmení spoutané dívky zvířecími vnitřnosti pomocí trychtýře patří ke scénám, po kterých okamžitě přejde chuť k jídlu.

Giants: Citizen Kabuto
Roztomilý Marťan se plíží v převlečení za stromeček krajinou, když tu narazí na hlaveň megapráskové pušky a ze strany její pažby se ozve „Halten Sie!". A hráč se sype smíchem k zemi.

The Suffering
Neproniknutelná tma a klapání. Neustálé klapání něčeho tvrdého o dlaždice, o strop, o mříže. Monstra s čepelemi místo nohou a rukou týrají více svou skrytou hrozbou, než přímým útokem.

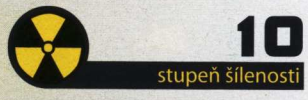
SAMOÚČELNÁ AGRESIVITA UTOPENÁ V KRVI – NÁSILNÉ HRY

PHANTASMAGORIA 1 & 2

Výrobce :· Sierra On-Line
Rok :· 1995, 1996
Žánr :· Adventura
Platforma :· PC, Sega Saturn

Na jedné z prvních adventur využívajících digitalizované herce si smlsli cenzoři z řady zemí. Živí aktéři dali tvůrcům možnost zobrazit příběh o domě posedlém démony v maximálně naturalistické brutalitě. Například jedna scéna zachycovala „krmení" nešťastnice Reginy zvířecími vnitřnostmi pomocí trychtýře, až se dotyčná udusila. V dalších záběrech jsme se dočkali například brutálního znásilnění. Paradoxem je, že autorkou konceptu je Roberta Williams, tvůrkyně rodinných her, ke kterým se řadí např. King's Quest. Druhý díl neslevil z krvavosti ani kapku a znovu hráče provedl děsivou noční můrou.

Usvědčen z: Nechutné digitalizované sekvence

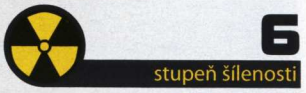


GENDER WARS

Výrobce :· 8th Day
Rok :· 1996
Žánr :· Akce
Platforma :· PC

Gender Wars jsou skvělou akcí ve stylu proslaveného Syndicate od Bullfrogu, ovšem byl to námět, který tento titul pohřbil. Sci-fi zápletka se odehrává v budoucnosti, kde bojují ženy proti mužům na život a na smrt. To vedlo k brutálním masakrům bezbranných žen (nebo mužů, podle strany, kterou si hráč zvolil) a k hromadným anihilacím personálu ve skladištích neoplodněných vajíček a dalším zvěrstvům, při kterých se postavy plazily po zemi a bědovaly. Měřítkem nevkusu budiž fakt, že ve své době bylo nad obsahem Gender Wars nevolno i Andreji Anastasovovi, hernímu publicistovi, jenž měl tehdy nos jinak téměř v každé nechutnosti.

Usvědčen z: Neskrývaného, necenzurovaného a jakkoliv jinak nekorektního masakrování obou lidských pohlaví

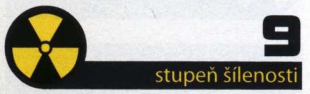


HARVESTER

Výrobce :· DigiFX Interactive
Rok :· 1996
Žánr :· Adventura
Platforma :· PC

Harvester se svou náplní velmi podobá Phantasmagorii, ovšem myšlenku virtuálního násilí dovádí ještě dál. Zde se na krvavé scény pouze nedíváme, ale přímo se jich akčně účastníme! Hlavní hrdina Steve Mason se z počátku vzpamatovává z amnézie a prozkoumává záhadami čišící město, aby se později chopil jedné z mnoha zbraní (sekera, kosa) a jako živý kombajn na lidi se prohnal několika místnostmi závěrečné budovy. Vytrhnutí páteře, hledání klíče v rozpolcené lebce, ničeho z toho se autoři neštítili. Hra byla zakázána v Německu, Austrálii a jen po vyřazení několika scén se dostala do Anglie.

Usvědčen z: Nemocnosti městečka Harvest, brutálních vražd a bezútěšného dilematu na konci hry

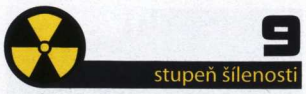


THRILL KILL

Výrobce :· Paradox
Rok :· 1996
Žánr :· Bojovka
Platforma :· PS

Hra Thrill Kill je několika málo lidmi, kteří si ji měli možnost zahrát, považována za nejnásilnější bojový titul vůbec. Bohužel, roku 1996 byl odkoupen jeho vydavatel, společnost Virgin, přičemž nový majitel Electronic Arts odmítl tak surový produkt uvést, přestože ho stačilo jen zabalit do krabic. Thrill Kill stavěl na brutálních zakončovacích úderech. Na rozdíl od jiných bojovek zde neubývaly životy, ale s úspěšnými zásahy se naplňoval ukazatel adrenalinu. Když dosáhl vrcholu, hráč mohl provést Thrill Kill, smrtelnou dekapitaci a ponížení protivníka, většinou se sexuálním podtextem. Hrát jsme údajně mohli i za nejrůzněji handicapované a zubožené postavy. Inu, možná je dobře, že titul neopustil kanceláře vývojářů.

Usvědčen z: Ponižování protivníků a uvíznutí v cenzorské síti vydavatele

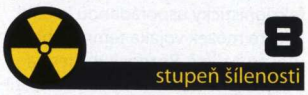


CARMAGEDDON

Výrobce :· Stainless Software
Rok :· 1997
Žánr :· Závodní
Platforma :· PC, PS, N64, GBA

Tříštící se skla a kapoty napodobující roládu – deviza každé pořádné závodní hry. V Carmageddonu se však koráby silnic demolovaly nikoliv naražením do statických svodidel, ale do agilních chodců. Přejet tucet lidí, získat časový bonus, rozmáznout chodce smykem, přičíst si body za akrobacii nebo si místo spoileru namontovat pedestrian harvester a vydat se na krvavou žeň. Carmageddon a jeho dvě pokračování se staly bezuzdnou manifestací surovosti, nicméně skvěle se hrály a to jim zajistilo slávu. V některých zemích museli být chodci přesto vyměněni za zombie.

Usvědčen z: Rychlé jízdy přes chodce a zvířata, praštěné grimasy řidiče v prvním dílu



PC RECENZE

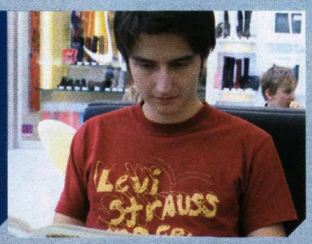
OTEVÍRÁME VÁM BRÁNU DO SVĚTA POČÍTAČOVÝCH HER

MĚSÍC NENÁPADNÝCH PROJEKTŮ

Snad jsou slavná jména zárukou prodejního úspěchu, ale už nikoliv vysoké kvality. Při pohledu do útrob sekce PC recenzí narazíte jen na hrstku titulů, které vám na první zamyšlení něco řeknou. V první řadě zde máme Dreamfall, oživující zašlou slávu svého předchůdce; a i když přislíbené inovace a změny vzbuzovaly obavy, výsledek je stejně tak zábavný a prošpikovaný atraktivním dějem, jako tomu bylo před lety v původním The Longest Journey. Mým favoritem aktuálního čísla je nicméně fotbalová FIFA World Cup 2006. Chyb a nedostatků na ní najdete spousty, ukrátí vám ale čekání na skutečné mistrovství světa, které se blíží mílovými kroky. Pokud ale chcete slyšet skutečné doporučení, co dělat v těchto počasím požehnaných dnech, vytáhněte zaprášený kopačák a uspořádejte malé mistrovství vaší ulice nebo bloku. Konec konců, jak se přesvědčila naše redakce v průběhu uzávěrky, krásné počasí nejenže demotivuje k pracovním výkonům, ale když je nejhůře, dokáže vás nakopnout a vrátit do té správné pohody.

Odpusťte mi výlet do oblasti, která nemá s hrami nic společného a vraťme se zpět do jejich světa. Zmínil jsem známá jména, ale měsíc květen symbolizuje také řada překvapení. Hororové Condemned nás po debutu na konzoli Xbox 360 přichází vystrašit i na PC, zdatně mu sekunduje kvalitní RPG Spellforce 2, doplněné silničními závody Evolution GT, překvapivě dobrou budovatelskou strategií City Life a dalšími hrami, mezi nimiž bohužel nechybí ani propadáky a vyložená zklamání.

KAMIL GRIC, šéfredaktor



PŘIZNÁVÁME SE: NAŠE HRA NESTÁLA ZA NIC

Nestává se často, aby světový vydavatel přiznal chybu nebo nedostatky svého titulu. Ani v případě společnosti Eidos ale nejde o kání se v pravém slova smyslu. Její výtvor 25 to Life, který čelil útokům zejména ze strany policistů a dalších organizací, se i přes slabá hodnocení v recenzích dobře prodává a jak samotní představitelé Eidosu přiznávají, důvodem je zejména negativní kampaň, vedená proti hře – s kvalitou výsledného titulu totiž nejsou v žádném případě spokojeni. Znovu se tak potvrzuje známé pravidlo, že i negativní reklama je účinná. A v případě 25 to Life možná účinnější, než kdyby britský vydavatel rozbil prasátko a zaplatil hře rozsáhlou kampaň. Pokud vás 25 to Life zajímá a toužíte se dozvědět, proč vyvolává tolik nenávistných reakcí, odkazuji vás na únorové Doupě a recenzi Michala Aclera.

52 Dreamfall: The Longest Journey
PC | XBOX

56 Desperados 2: Cooper´s Revenge
PC

58 Spellforce 2: Shadow Wars
PC

60 2006 FIFA World Cup
PC | PS2 | PSP | XBOX | XBOX 360

62 City Life
PC

64 Condemned: Criminal Origins
PC | XBOX 360

66 Rogue Trooper
PC | PS2 | XBOX

68 Blazing Angels: Squadrons of WWII
PC | XBOX | XBOX 360

70 Evolution GT
PC | PS2

72 True Crime: New York City
PC | PS2 | PS2

74 Hearts of Iron 2: Doomsday
PC

75 Borderzone
PC

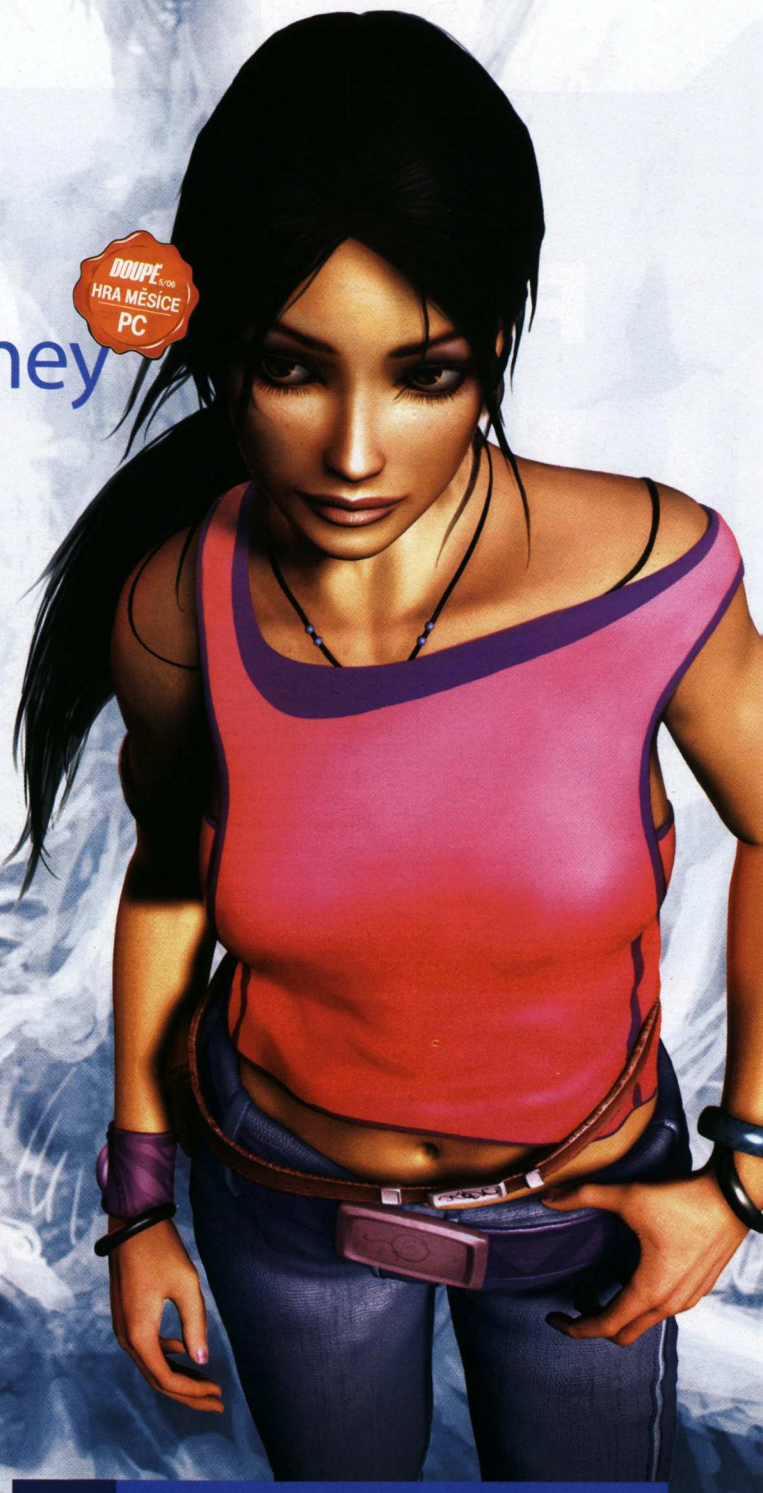
76 Fire Department 3
PC

78 War on Terror
PC

Dreamfall: The Longest Journey

DOUPĚ 5/06 HRA MĚSÍCE PC

Příběh, kterému uvěříte



Adventury ve své tradiční podobě jsou mrtvé. A je úplně jedno, jestli za tradiční podobu považujete oblíbený point and click systém nebo starší ovládání skrze příkazy. Stejně tak nezáleží na tom, že jsou adventury často předmětem zájmu nadšenců, vyvíjejících freeware hry pro svoje potěšení. Komerčně úspěšnější adventury nevycházejí už řadu let.

Avšak tradičně se najdou výjimky. Některé přes své kvality zůstanou nedoceněny, jako třeba svého času český Dreamland: Final Solution. Některé přes jasný handicap žánru prorazí. Třeba Syberia. Nebo The Longest Journey (TLJ).

Příběh mladé dívenky jménem April Ryan učaroval nemálo hráčům. Ohromný počet precizních lokací, na kterém scénárista a designér Ragnar Tornquist rozehrál svůj příběh, sliboval přes padesát hodin hraní. A bylo o co stát. Přetechnizovaný svět blízké budoucnosti se dostal mimo rovnováhu se svojí magickou alternativou. April procházela mezi dvěma světy a na každém kroku bylo něco, co hráče příjemně překvapilo.

Autoři z Funcomu tak stáli před nelehkým úkolem: po více jak šesti letech přivést zpět k životu vynikající koncept a dát mu zcela novou podobu. Převést svět plně do 3D enginu, v němž bude hráč přímo ovládat svoji postavu. Přizpůsobit hru měnícímu se publiku, z něhož se jen malá část dokáže přenést přes hardcorové hádanky a desítky hodin hrací doby. A při tom všem zachovat atmosféru, jež v TLJ byla hutnější než mlha u Rákosníčkova rybníka.

WHAT THE...?

První dojem ze hry je pochybný. Nejenže hrajete za podivného týpka s nepřirozenou mimikou, navíc jste v jakémsi klášteře, kde se připravuje zvláštní rituál. Po asi dvou krocích se budete pár minut probírat nastavením ovládání, aby se kamera chovala, jak potřebujete, abyste po dalších deseti krocích zhlédli animaci rituálu a obrazovku s loadem. Ne že byste chápali, co se vlastně děje.

Vzápětí se děj přenáší do futuristického afrického městečka. Seznamujete se s hlavní hrdinkou – Zoë Castillo – a zjišťujete, že není nepodobná April z TLJ. Mladá slečna zrovna prožívá těžké období. Odešla z univerzity, rozešla se se svým dlouholetým přítelem a přestěhovala se zpátky k otci. Přesto jí chybí ironie a občasný cynismus, vlastnosti typické pro April. Zoë je mladá příjemná holka a vy si ji za to zamilujete.

> Zoë je mladá příjemná holka a vy si ji za to zamilujete

Ale už na začátku vše nasvědčuje tomu, že věci nejsou v pořádku. Ve zprávách se mluví o poruchách, způsobujících odpojení televizí či mobilů. Zoë každou chvíli vidí na obrazovkách věci, jež by tam rozhodně neměly být – bílá krajina s černým domem a malou holčičkou říkající jen „Najdi April. Zachraň April." Drobné použití Kruhu však rádi autorům odpustíte.

BUĎTE, JACÍ CHCETE BÝT

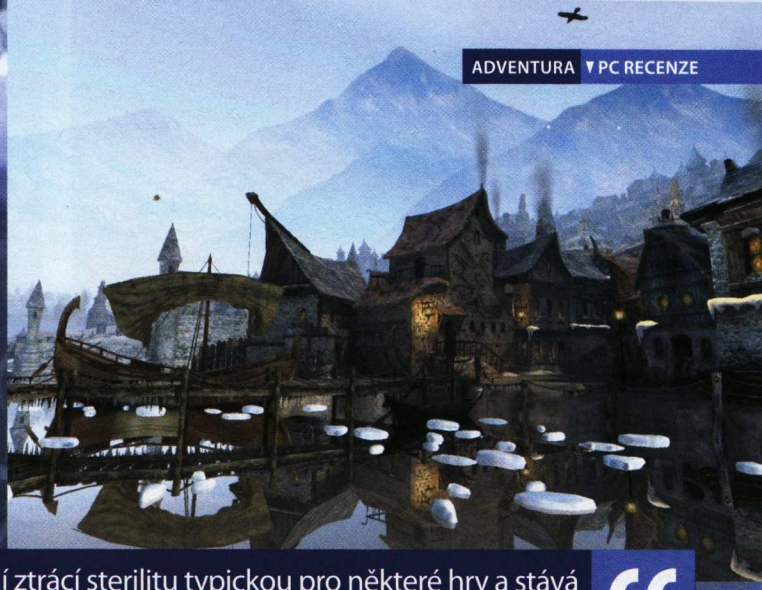
Trvá jen chvíli a přesvědčíte se, že Funcom to s Dreamfallem myslí vážně. Sotva sejdete ze svého pokoje do přízemí, potkáte otce. Následující dialog je jasnou ukázkou toho, jak přirozené a uvěřitelné rozhovory

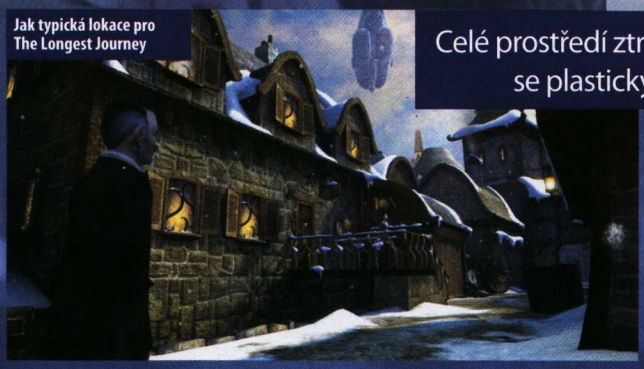
Platforma PC, Xbox

Žánr Adventura
Výrobce Funcom
Distributor v ČR Cenega
Homepage www.dreamfall.com
Minimální konfigurace procesor 1,6 GHz, 512 MB RAM, 128MB grafická karta, 7 GB na HDD
Lokalizace Titulky
Cena 799 Kč

KONKURENTI
- The Longest Journey **9,5**
- Myst 5 **8,3**
- Syberia 2 **8,0**

Vychytávky blízké budoucnosti komplikují postup




Jak typická lokace pro The Longest Journey

> Celé prostředí ztrácí sterilitu typickou pro některé hry a stává se plastickým, dýchajícím a uvěřitelným místem

jdou začlenit do hry, pokud je k tomu jen trocha dobré vůle. Prostřednictvím tohoto a několika dalších dialogů z počátku hry se nenásilně stáváte součástí děje; spontánně se seznamujete s postavami a především hlavní hrdinkou. Celé prostředí tak ztrácí sterilitu typickou pro některé hry a stává se plastickým, dýchajícím a uvěřitelným místem.

Opět v dialozích narazíte na zcela zbytečné možnosti, které vývoj rozhovoru nijak neovlivní. Myslel jste dotaz na otcovu práci vážně, nebo z legrace? Pozvete svého expřítele na párty, nebo ne? Budete při vyšetřování spolupracovat, nebo se hlasitě domáhat svých práv? V konečném důsledku je to úplně jedno, ale vy tak vytváříte Zoë charakter podle svých představ – dalo by se říct, že se s každým rozhovorem dozvíte i něco o postavě, za kterou hrajete.

A když už jsem zmínil expřítele, vrátím se k němu. Zoë a Raza spolu i po rozchodu vcelku vycházejí, takže mu Zoë ráda pomůže s jednou maličkostí – stačí vyzvednout balíček a donést ho mladíkovi domů. Kdyby Zoë tušila, jaký kolotoč událostí tím rozpoutá, možná by byla při souhlasu s pomocí ještě váhavější, než hra umožňuje.

BYLO, NEBYLO

Nebudu vám vyprávět celý děj, pak by hra ztratila smysl. Dreamfall vás ale zavede na nejrůznější místa po obou světech, kde se navíc vtělíte nejen do Zoë. Čeká na vás i oddaný bojovník Kian a především sama April, která za deset let, uplynuvších od děje TLJ, vyrostla v dospělou ženu bez jakýchkoli iluzí, lapenou v cizím světě.

Výprava příběhu je působivá. Každou chvíli jste jinde, jako byste hráli jen určité střípky, jež vám nakonec dají celou skládanku. Děj se brzo rozjede a v nastoleném tempu pokračuje až k závěru. Neustále máte motivaci pátrat, zjišťovat souvislosti, posouvat se dál a dál. Jen snad finále jako by neumělo využít potenciálu celé hry: třešnička na dortu se nekoná.

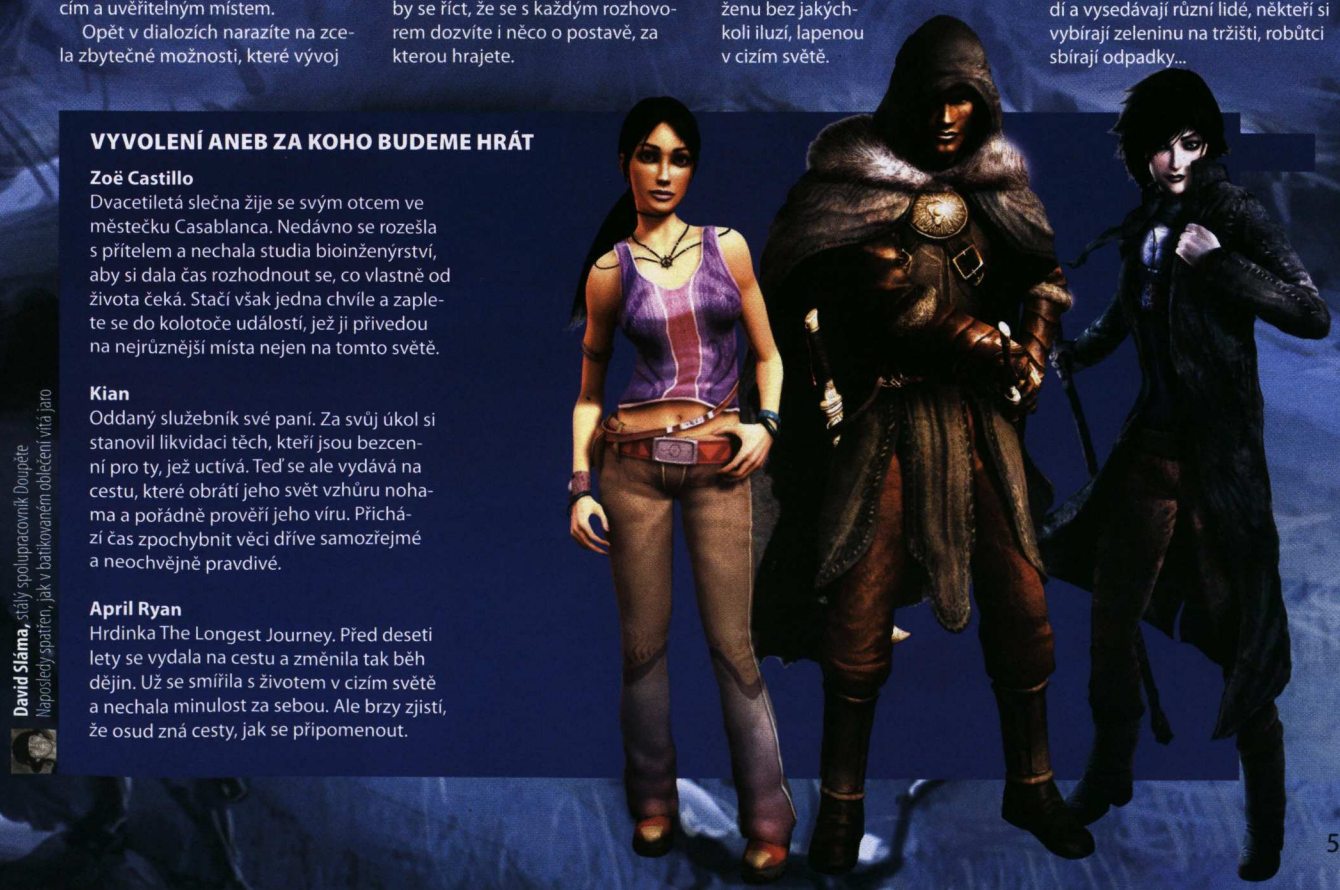
Důležité je, že si hra zachovala parádní atmosféru. Pamětníci TLJ se neubrání nostalgickým vzpomínkám, zatímco noví hráči budou fascinovaně vychutnávat příběh. A všichni bez rozdílu dostanou chuť si původní TLJ zahrát. Hodně k tomu přispívá design lokací, zaměřený na drobné detaily. Na ulicích chodí a vysedávají různí lidé, někteří si vybírají zeleninu na tržišti, robůtci sbírají odpadky...

VYVOLENÍ ANEB ZA KOHO BUDEME HRÁT

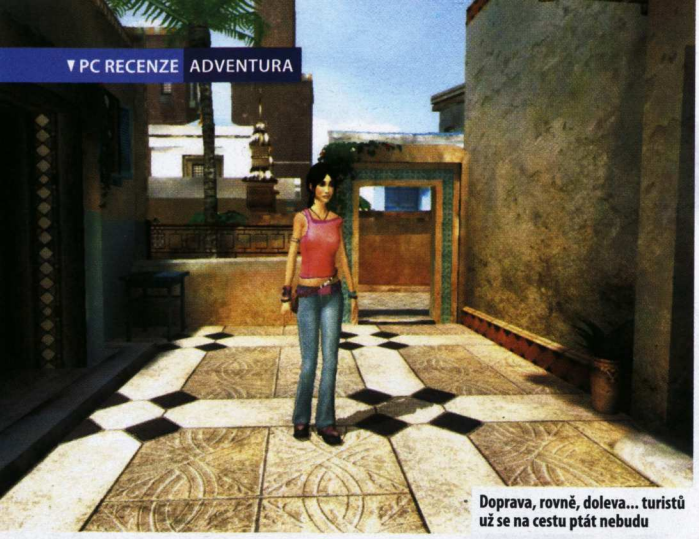
Zoë Castillo
Dvacetiletá slečna žije se svým otcem ve městečku Casablanca. Nedávno se rozešla s přítelem a nechala studia bioinženýrství, aby si dala čas rozhodnout se, co vlastně od života čeká. Stačí však jedna chvíle a zaplete se do kolotoče událostí, jež ji přivedou na nejrůznější místa nejen na tomto světě.

Kian
Oddaný služebník své paní. Za svůj úkol si stanovil likvidaci těch, kteří jsou bezcenní pro ty, jež uctívá. Teď se ale vydává na cestu, které obrátí jeho svět vzhůru nohama a pořádně prověří jeho víru. Přichází čas zpochybnit věci dříve samozřejmé a neochvějně pravdivé.

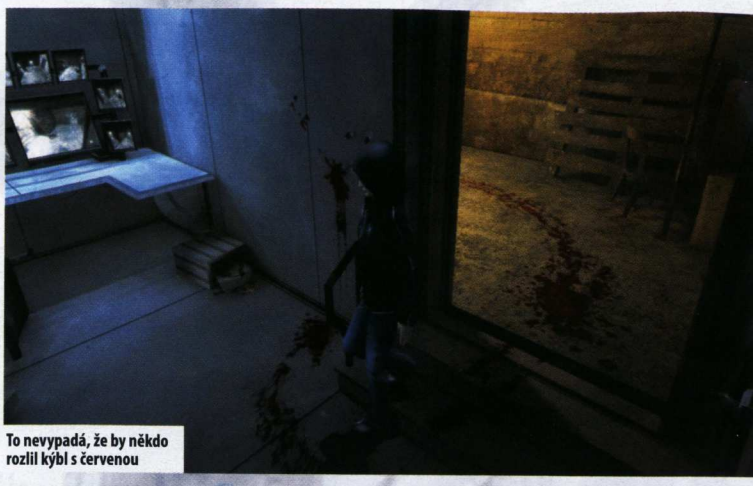
April Ryan
Hrdinka The Longest Journey. Před deseti lety se vydala na cestu a změnila tak běh dějin. Už se smířila s životem v cizím světě a nechala minulost za sebou. Ale brzy zjistí, že osud zná cesty, jak se připomenout.



David Sláma, stálý spolupracovník Doupěte
Naposledy spatřen, jak v batikovaném oblečení vítá jaro



Doprava, rovně, doleva... turistů už se na cestu ptát nebudu



To nevypadá, že by někdo rozlil kýbl s červenou

D+D+D = 3D

Z převodu do třetího rozměru jsem měl strach. Tedy ne že by autoři s grafikou neuměli, už TLJ byl ve 3D, ale hra z pohledu třetí osoby je přeci jenom něco jiného než statické lokace. Moje obavy byly zbytečné. Designéři a grafici odvedli vynikající kus práce, což v konečném důsledku vede k výbornému hernímu zážitku. Trochu se mi sice stýská po megalomanských fantaskních místech z TLJ, ale Dreamfall přesto nezklame.

Příjemně je zpracované i ovládání, tedy pokud si upravíte chování myši ku obrazu svému. Jen zvýraznění předmětů mi připadá zbytečně okaté – ohromný rámeček přes půl obrazovky kvůli každé drobnosti myslím není potřeba. Je tak prakticky nemožné cokoli minout, což sice odbourává tradiční pixelhunting známý ze starších adventur, avšak současně až příliš zjednodušuje celý jeden aspekt hry.

CESTA MAINSTREAMU

Stejně tak je potřeba říct, že nelze čekat obtížnější hádanky. Řešení problémů je zároveň mnohem kompaktnější než dřív. Dreamfall je stále adventurou, kde se sbírají a kombinují předměty, ale už se neopakuje situace běžná v TLJ, kdy jste vyřešili komplikovaný mechanizmus, abyste získaný předmět použili až o několik hodin později. Tohle zjednodušení vítám, jen je občas větší, než by bylo nezbytně nutné.

Největší ústupek dnešnímu mainstreamovému hráči je patrný na délce hry. Dreamfall nabídne něco přes deset hodin hraní a to se mi na adventuru zdá málo; na hru s takovým potenciálem by byl adekvátní zhruba dvojnásobek času. Snad nevyhnutelný ústupek době tvoří akční část. Boje jsou problematické – nejdříve se nedaří a jsou zdrojem zbytečné frustrace, pak zjistíte, jak na ně, a stanou se jednoduchými. V obou případech je zřejmá jejich zbytečnost.

Drobné chybky snad vyváží zvuková část hry. Soundtrack mi nepřipadal až na některé skladby nijak výrazný a možná právě tím se mu tak dobře daří dokreslovat atmosféru hry. Hudba je ukázkou špičkové práce – neruší, nestrhává na sebe pozornost, přesto tam je a dokonale plní svoji úlohu. Rovněž musím pochválit dabing postav. Jejich mimika není příliš propracovaná, ale hlasy jsou vynikající a notně přispívají k celkové uvěřitelnosti hry.

Watilla. Diář, hračka, kamarád – cokoli chcete

Jestli na ni teď bafnu...

> April Ryan za deset let vyrostla v dospělou ženu bez jakýchkoli iluzí, lapenou v cizím světě

STAČÍ SNÍT

Dreamfall je jedním slovem fantastický. Autorům se podařilo zachovat parádní atmosféru The Longest Journey, rozehrát příběh atraktivní jak pro znalce staré adventury, tak pro úplné nováčky, i převést strhující styl lokací do 3D enginu. Děj odsýpá, málokdy se zamotáte v nějaké složitější hádance – díky tomu však můžete mít místy pocit, že jste víc divákem než hráčem. Otázkou zůstává, jestli je to v takovém příběhu na škodu.

Nižší obtížnost, zbytečné souboje a na konci nevyužitý potenciál – to jsou vlastně jediné zápory Dreamfallu. Naproti nim stojí vše, o čem jsem básnil celou recenzi. Chlapíkům z Funcomu se povedlo vytvořit úctyhodné dílko, jež si zaslouží pozornost nejen příznivců adventur.

Dreamfall: The Longest Journey

8,0 VERDIKT

- ▲ Zachování atmosféry TLJ
- ▲ Precizní a živé dialogy
- ▲ Poutavý příběh
- ▲ Parádní atmosféra
- ▼ Zbytečné boje
- ▼ Na konci nevyužitý potenciál
- ▼ Jednodušší hádanky, jež se občas vyřeší samy

Dreamfall je The Longest Journey nové generace. Nostalgie nedovolí postavit jej výš než originál, přesto jde o svěží přírůstek do skromné rodiny adventur.

Už se to plíží..., už se to blíží...

www.WelcomeToSilentHill.com

HOLLYWOOD
CLASSIC ENTERTAINMENT

Desperados 2

S vysokými ambicemi můžete mít kolty proklatě nízko

Platforma ⁝ PC

Žánr ⁝ Strategie
Výrobce ⁝ Spellbound Entertainment
Distributor v ČR ⁝ Seven M
Homepage ⁝ www.desperados2.com
Minimální konfigurace ⁝ Procesor 2,0 GHz, 512 MB RAM, 128MB grafická karta, 4 GB na HDD
Lokalizace ⁝ Neoznámeno
Cena ⁝ Neoznámeno

KONKURENTI
- Desperados **8,0**
- Commandos **8,8**
- Robin Hood **8,0**

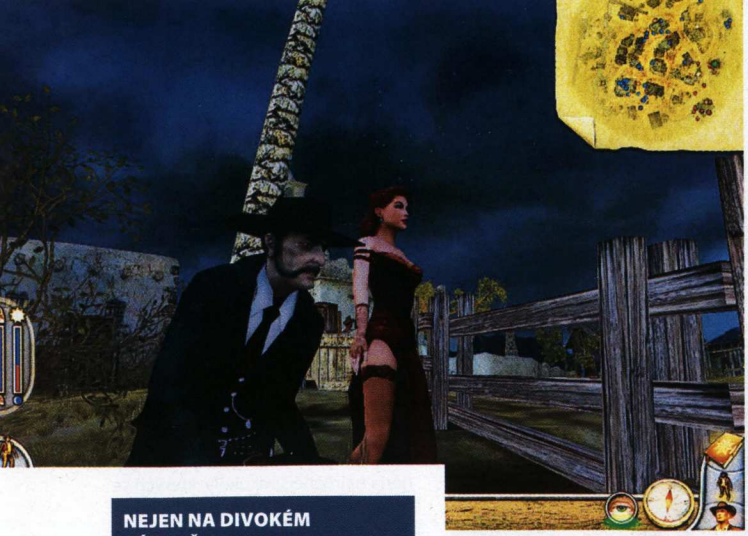
Už dlouhé měsíce a stovky mrtvých supů nás dělí od okamžiku, kdy jsme měli poprvé možnost osahat si první díl legendárních Commandos. Povedlo se mu obohatit jinak sterilní žánr strategií o množství nových prvků. Jedny zaujala taktika, kdy bylo nutné být i sebemenší útok dlouho dopředu promýšlet, jiní se zhlédli ve variabilitě, jelikož bylo de facto jen na vás, jak a především s jakým charakterem danou misi splníte. Antihitlerčíkovské komando si zkrátka a dobře získalo srdce milionů hráčů na světě, což neuniklo pozornosti jiných vývojářských firem. Mezi nimi byli i němečtí Spellbound Entertainment, kteří přicválali hned s trojicí her na podobném principu. Vůbec nejúspěšnější z této trojky byla strategie z Divokého západu jménem Desperados: Wanted Dead or Alive, na jejíž úspěchy by Němci rádi znovu navázali. Povedlo se, nebo ze svých koltů vystřelili jen prázdnou nábojnici?

Zlato, jsem doma

VZPOMÍNKY NA STARÉ ČASY

Minimálně v oblasti slibů a příslibů jsme nemuseli mít obavy. Desperados 2 mělo být charakterizováno množstvím zásadních novinek a určitě se na mě nebudete zlobit, když vám již v úvodu prozradím, že většina z nich dopadla na výbornou. Ve hře se opět setkáváme se starou známou partou v čele s charismatickým Johnem Cooperem. Tomu zdárně sekunduje partička kumpánů tvořená sličnou Kate O'Harou, vynalézavým Arthurem McCoyem, prostým hrubiánem Pablo Sanchezem, expertem na výbušniny Samem Williamsem a v závěru i indiánem Hawkeyem. Stejně jako v případě prvního dílu má každý z členů bandy specifické zbraně, nástroje a schopnosti. Kupříkladu takový McCoy disponuje flakónky s uspávací látkou, Williams má zase v zásobě několik náloží TNT.

Úvod hry se nese ve znamení tutoriálu, který je nutným zlem pro všechny, jež mají zkušenost s hrami tohoto typu. V jedné misi se naučíte ovládat členy vaší bandy, jednoduše mezi nimi přepínat, využívat všech jejich schopností a vůbec se zevrubně seznámíte s hrou jako takovou. Potom nastane obrat o 180 stupňů a vy velmi záhy pochopíte, že vás již nikdo nebude vodit za ručičku. Na očích sice máte i nadále seznam úkolů, které je třeba vykonat pro zdárné splnění dané mise, nicméně způsob, jakým to provedete, je jen a jen na vás. Pokud si věříte a máte rychlou mušku, můžete zkusit použít akční způsob, naběhnout do doupěte nepřítele a všechny jeho pěšáky vystřílet. Mnohem častěji se ale budete muset uchýlit k promyšlenějšímu způsobu boje a protivníky likvidovat ze zálohy. To proto, že mají v drtivé většině případů přesila a jakýkoliv přímý střet by znamenal vaši okamžitou smrt.



NEJEN NA DIVOKÉM ZÁPADĚ...

Commandos: Behind Enemy Lines
Hra, která vše započala. Legendární trojdílná strategická série, v níž spolu s americkým komandem musíte plnit náročné mise za druhé světové války v Německu. Několik unikátních charakterů, osobitá atmosféra a specifický styl, který definoval novou větev strategií, učaroval milionům hráčů.

Robin Hood: Legenda Sherwoodu
Přeneste se do středověké Anglie a ukažte všem, kdo je tu lotr a kdo pán! V roli Robina Hooda a několika jeho věrných soukmenovců plníte dobrodružné mise v sherwoodském lese, přepadáváte bohaté a poté lup dáváte chudým. I když tradiční koncept nebyl obohacen o žádné nové nápady, přesto je hra vysoce ceněna pro svou nezaměnitelnou atmosféru.

Chicago 1930
Doba prohibice, ilegálních obchodů s alkoholem a několika spolu bojujících mafií. Přesně tak vypadalo Chicago v 30. letech minulého století. A právě do této doby jsme měli možnost se podívat díky jiné hře od německých Spellboundů, kteří se na klony Commandos zaměřili. Pokud vám Desperados a Robin Hood připadali až příliš romantičtí, v Chicago 1930 naplno ukojíte své zabijácké choutky.

Stejně jako v minulém dílu, i nyní můžete využívat užitečných nástrojů, jako je třeba mapa s polohou nepřátel, možnost nechat si zobrazit jejich zorné a dokonce i sluchové pole! Dobře si tak rozmyslíte, zda kovboje u ohně zneškodnit pomocí relativně hlučné pistole, nebo zcela tichého nože. Právě zde spočívá jedno z největších kouzel Desperados 2 – v doslova desítkách možností, vedoucích ke splnění toho či onoho cíle. To v kombinaci s nesmírně variabilní náplní misí dává doslova vražednou kombinaci, která je zárukou kvalitní zábavy i v případě, že budete hrát napodruhé.

to vlastně hraje? Skvěle, musím bez okolků dodat. Využívání kamery z pohledu třetí osoby naštěstí není podmínkou: pokud někomu tato novinka nesedne, může ji s klidným svědomím ignorovat a nebude za to z hlediska herních principů bit. Nemá smysl tvrdit opak, kamera z ptačí perspektivy je někdy lehce problematická, proto vám jakákoliv alternativa přijde vhod.

Umělá inteligence nepřátel působí v některých okamžicích rozporuplně. Zatímco v drtivé většině případů vás počítačem ovládaní gringos překvapí přesnou muškou a nenechavostí, občas provedou něco, nad čím váš rozum zůstane stát. Obecně se ale dá říci, že obtížnost je na relativně vysoké úrovni. K dispozici jsou dva stupně, lehčí a těžší, přičemž i na ten lehčí jedna kulka zblízka znamená jistou smrt. To vás donutí pohybovat se maximálně obezřetně a bedlivě promýšlet každý krok.

Po technické stránce je druhý díl Desperados nadprůměrný. Už během instalace si vás podmaní atmosférická hudba, která srdeční puls. Takových situací jsou ve hře desítky.

Oproti výtečnému soundtracku grafika nepůsobí natolik okázale. Nabízí sice pěknou podívanou, ale nejde o nic, co by nenabízela kdejaká áčková hra. Výsledek je tak či onak nadprůměrný, což oceníte dvojnásob, pokud máte v lásce westerny a vůbec Divoký západ jako takový. Ostatně ne nadarmo se o Němcích tvrdí, že jsou největší detailisté a perfekcionisté na světě: druhý díl Desperados je toho živoucím důkazem. Doslova z každé lokace je (přeneseně) na sto honů cítit střelný prach, všudypřítomná whisky nebo laciná voňavka koketních dam. Atmosféru a život dlouho hledat nemusíte, najdete je všude kolem! A mnohdy za to mohou všechny ty malé, na první pohled nepodstatné detaily.

> Dobře si rozmyslíte, jestli kovboje u ohně zneškodnit pomocí hlučné pistole, nebo tichého nože

MĚNÍME ŽÁNR

Jedním z hojně proklamovaných vylepšení druhého dílu je možnost změny kamery. Kromě přehledného a jinak standardního pohledu z ptačí perspektivy se můžete kdykoliv stiskem tabulátoru přenést do kamery nad záda právě vybraného charakteru, což hře přidává nový rozměr. Strategie se nám rázem změní v akční adventuru, což nám prozatím žádná jiná hra (pokud mě paměť neklame) nenabídla. Pravděpodobně si nyní kladete otázku, jak že se dopředu upozorňuje, že nebude ve hře hrát druhé housle. Ba právě naopak – propracované hudební podkresy se vám vryjí pod kůži tak silně, že se jich jen těžko budete zbavovat a ještě dlouhé minuty po vypnutí hry si budete veškeré melodie tiše pobrukovat. To se stane u málokteré hry. A v tomto ohledu jdou Desperados 2 mnohem dál, jelikož veškerá hudební složka je dynamická, díky čemuž atmosféra kyne jako dobře zadělané těsto. Představte si učebnicovou situaci, kdy se spolu se svým hrdinou plížíte územím plných nepřátel za zvuku vkrádavých melodií, když v tom se něco pokazí a jeden z protivníků vás zahlédne! Po houpavém podkresu ani vidu ani slechu a na jeho místo se dere burácivý kvapík, který vám rychle vyžene adrenalin a zvedne podařilo dostát všem prohlášením a před námi leží po všech stránkách vybroušený titul, který v dnešní době nemá ve svém žánru a zařazení vážnějšího konkurenta. Ať už milujete westernové filmy, knížky Karla Maye, legendární Commandos či jste si jen jako malí hrávali na kovboje a indiány, pokud sáhnete po Desperados 2, ani v nejmenším nebudete litovat. Hra vás odmění vrchovatou porcí zábavy, perfektní hratelností a relativně nadprůměrným zpracováním.

Vstříc lepším zítřkům

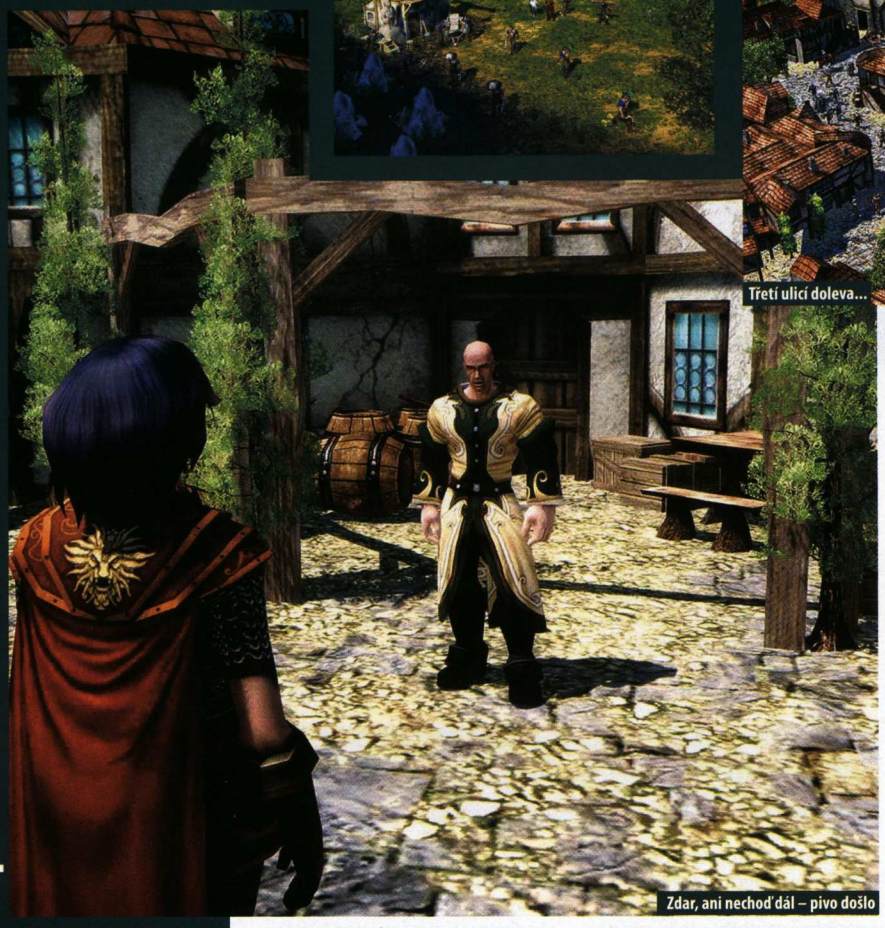
Spi sladce

Desperados 2 — **8,5** VERDIKT

- ▲ Vybroušená hratelnost
- ▲ Detailní grafika
- ▲ Silná atmosféra
- ▼ Občas problematická kamera
- ▼ Rozporuplná AI
- ▼ Pomalý rozjezd

Desperados 2 přinášejí do puntíku vše, co slíbili – perfektně se hrají, jen tak neomrzí a výborně se na ně kouká. Co víc si přát?

Spellforce 2: Shadow Wars



Zdar, ani nechoď dál – pivo došlo

Třetí ulicí doleva...

Brilantní mix RTS a RPG podruhé. Je krokem dopředu, nebo jen způsobem, jak se svézt na úspěchu první hry?

Stín se vznáší nad zemí temných elfů. Hrdá rasa je zmítána útoky nepřátel a občanskou válkou, bojuje o budoucnost, osud, přežití. A prohrává. Nightsong, dcera mocného bojovníka, dostává za úkol utéct z bitevní vřavy a varovat okolní země před rostoucí mocí zla. Zanedlouho se i rasa shaikan potýká s prvními zvěstmi temných elfů, zběhlých na stranu stínu.

Shaikan bývali lidé, než spojili svou krev s dračí. Díky tomu jim byl dán dar vzkříšení ze spárů smrti a mnohé další zvláštní schopnosti. Vyneslo jim to místo na okraji společnosti a současně na vahách mocností dobra i zla. Váš hrdina je shaikan a právě s ním (s ní?) se Nightsong setká. Současně je však už první vesnice pod náporem předsunutých jednotek mocné armády.

Příběh Spellforce 2 je klišé, rozvíjí se podle klasických postupů, jaké ve fantasy vídáme od dob jejího vzniku. Ničemu to však nevadí, výprava je na výborné úrovni. Pomáhají jí vizuálně atraktivní filmečky v enginu hry, naopak dabing a gestikulace hrdinů je slabší. To je však jen malá vada na kráse poutavé zápletky, která přes svoji tuctovost dokáže zaujmout a vytvořit správnou atmosféru pro mise kampaně.

STEJNÁ JAKO MINULE?

Spellforce 2 jde ve stopách svého předchůdce, který nabídl dosud nevídané skloubení RTS a RPG – dvou žánrů, jež na první pohled nemají nic společného, ale také dvou žánrů, jejichž mix vídáme vlastně od dob prvních RPG, v nichž se hráč zhostil celé družiny dobrodruhů. Přesto to vzal Spellforce po svém. Klasická strategie byla okořeněna nejrůznějšími úkoly, kterých se hráč zhostil v roli hrdiny zabíjejícího monstra, sbírajícího předměty a vylepšujícího své statistiky. Vývojáři se však nechtěli jen svézt na vlně úspěchu Spellforce. Skutečně se snažili naslouchat stížnostem a přáním hráčů, a ve hře je tak patrná celá řada změn. V RTS části už nejste zaplaveni sedmi druhy surovin – tentokrát stačí jen tři. Stavba nutných budov nefunguje podle složitého vývojového stromu, je proto jednoduché postavit funkční základnu, zajistit si přísun surovin a budovat armádu. Zjednodušení nemusí sednout každému, já ho ovšem hodnotím pozitivně. Herní zážitek je o to čistší a intenzivnější.

UČIT SE, UČIT SE, UČIT SE

Tam, kde autoři ubrali na strategickém řádění, obohatili podobu RPG části. Úkoly se drží stále stejné roviny: ty pomůžeš mně, já pak tobě; takže teď dojdi támhle a zabij tamto, popřípadě dones tohle. Na hrdinu ale čeká také několik miniher a celá řada jednoduchých hádanek, které ke správnému RPG patří. Stejně tak budete muset učinit mnohá rozhodnutí, která budou mít vliv na další události.

Hra však neslibuje výraznou nelinearitu. Stále budete „spoutáni" řadou na sebe navazujících misí, během nichž se bude vyprávět stále stejný příběh. Přestože spěje k jednomu jedinému konci, cesta může vést různě – vždy záleží na rozhodnutích, která učiníte, a schopnostech, jaké si avatar osvojí.

David Sláma, stálý spolupracovník Doupěte
Naposledy spatřen, jak v batikovaném obečení vítá jaro

Do práce, holoto!

DVD **Demoverzi najdete na** DVD/CD2 04/06

Platforma PC

Žánr Mix strategie a RPG
Výrobce Phenomenic
Distributor v ČR SeVeN M
Homepage www.homepage.com
Minimální konfigurace procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, 64MB grafická karta
Lokalizace Manuál
Cena 999

KONKURENTI
Warlords Battlecry **8,0**
Warcraft 3 **9,0**
Dragonshard **7,5**

Prosimtě ty jsi chlap, tak toho pavouka zašlápni

Takhle dopadá topení tuhými palivy

Vývoj postavy spočívá ve sbírání zkušenostních bodů zabíjením nepřátel a plněním úkolů, což vede k povýšení. Strop je třicátá úroveň a ta současně určuje, kolik bodů budete moci investovat do nejrůznějších schopností. Máte při tom na výběr ze dvou okruhů – boj a magie – přičemž obojí můžete libovolně kombinovat. Zatímco bojové schopnosti zahrnují zvládnutí různých zbraní, zbrojí a speciálních útoků, magické dovednosti vám logicky otevřou svět mocných kouzel.

V KOMOŘE JE MYŠ

Náplň a systém hry jsou tedy více než poutavé. Celá krása pak spočívá ve dvou věcech – ovládání a audiovizuálním zpracování. Skloubit ovládání real-time strategie a RPG není tak složité, přesto tento aspekt autoři nepodcenili. Pokud jste hráli první Spellforce, asi vás nic nepřekvapí. Nováčci si snadno zvyknou na jednoduchý systém, díky němuž si vystačí pouze s myší, ať už použijí izometrický „strategický" pohled, nebo „RPG kameru" z pohledu třetí osoby. Zajímavě působí zejména kontextový způsob ovládání, kde vyberete jednotku (i nepřátelskou) a podle nabídky pod ikonami členů družiny rozhodnete, co se bude dít.

Podobně dobře je na tom grafická stránka hry. Engine se od minulé hry dočkal několika vylepšení, krajina působí příjemně v obou z možných pohledů (kamerou však samozřejmě můžete hýbat volně). Pochvalu zaslouží zpracování denního cyklu s překrásnou hrou barev a stínů při soumraku a úsvitu, stejně jako různé efekty počasí. Na druhou stranu animace postav je spíše průměrná. Vývojáři sice mají radost z toho, jak je boj s každou zbraní animovaný jinak, ale ve skutečnosti se o nic převratného nejedná.

Co určitě zaujme, je zdařilý hudební doprovod. Za některými skladbami stojí skutečný symfonický orchestr a na celkovém dojmu je to znát. Spellforce 2 se snaží vytvářet epický příběh, a přes jeho zmíněnou klišovitost se to i díky hudbě daří. Možná si proto nevšimnete, že se hra občas odchýlí od proklamované kombinace RPG a RTS a stane se z ní akční RPG s možností stavět základnu a trénovat jednotky. Ale chuť si můžete spravit mimo singleplayerovou část hry – kooperativní multiplayer pro dva nebo tři hráče nebo klasické skirmish mapy pro až osm lidí si jistě nenecháte ujít.

Přes dílčí výtky je Spellforce 2 hrdým pokračováním povedené a do jisté míry originální hry. Má něco, co mi u mnohých her chybí – něco nehmatatelného a těžko popsatelného, co vás přiměje hrát a pronikat do hry stále hlouběji. Říká se tomu atmosféra a v kombinaci s hratelností tvoří výbušnou směs. Přesně to je případ Spellforce 2 – protřepat, nemíchat, zahrát. Do dna.

Sbírejte obaly od Doupěte a vyhrajte cestu na tropické ostrovy

> Ty pomůžeš mně, já pak tobě; takže teď dojdi támhle a zabij tamto, popřípadě dones tohle

Spellforce 2: Shadow Wars — **8,3** VERDIKT

- ▲ Povedený RPG systém
- ▲ Poutavá výprava
- ▲ Zjednodušení strategické části
- ▲ Audiovizuální zpracování
- ▼ Dabing některých postav
- ▼ Občas je to „jen" RPG

Opět parádní skloubení RTS a RPG s čistší a intenzivnější hratelností, než tomu bylo minule

SPELLFORCE 2 VE DNE, V NOCI A ZA KAŽDÉHO POČASÍ

Čoveče, to není jak v Chelsea, tam by to za mě určitě někdo kopnul

Honzo, když nedáš góla, dostaneš padáka

2006 FIFA World Cup

Cesta na vrchol je plná faulů

DVD **Demoverzi najdete na** DVD 05/06

Platforma PC, PS2, Xbox, Xbox 360

i

Žánr Fotbalová simulace
Výrobce EA Sports
Distributor v ČR EA Czech
Homepage www.easports2006fifaworldcup.com
Minimální konfigurace Procesor 1,2 GHz, 256 MB RAM, 32MB grafická karta, 2 GB na HDD
Lokalizace Manuál
Cena 999 Kč

KONKURENTI
- FIFA 05 **8,0**
- FIFA 06 **8,1**
- Pro Evolution Soccer 5 **8,6**

Řekněme si to na rovinu: Nikomu z nás se nelíbí, jakým způsobem přídavky k sérii FIFA lákají na desítky novinek, aby se ukázaly být jen nastavovanou kaší. Hráč lituje oknem vyhozených peněz, recenzent je znechucen povinností hodnotit dvakrát do roka v podstatě totožnou hru. Dobrou zprávou se zdá být, že letos poprvé je – po dlouhých létech čekání – v pozadí 2006 FIFA World Cup vidět více než jen kalkul obchodního oddělení Electronic Arts. Přichází čas inovací a vylepšení, jež měly posunout herní zážitek blíže k realitě. Snad je to osud, ale ani tentokrát nemůžeme být spokojeni.

KDYŽ PES ŠTĚKNE

Loni na podzim jsme si lámali hlavy s odpovědí na otázku, proč a jak se sérii FIFA podařilo vzchopit a nabídnout solidní kopanou, která minimálně v úvodních vteřinách držela krok se svým japonským sokem. EA Sports vzdali snahu uspět se svým atmosférickým pojetím fotbalu, jež se mílovými kroky vzdalovalo realitě. Zvolili jednodušší cestu. Ze zásuvky vyhrabali kopírák, přiložili konkurenční Pro Evolution Soccer od Konami a překreslili (přebrali) vše, co do jejich nového systému zapadalo. Výsledkem byla pomalejší a rozvážnější hra, z níž zmizely fantaskní souboje jeden na jednoho. Nahradila je fotbalová chytrost a nejen moje srdce zaplesalo. Ne už tak v případě 2006 FIFA World Cup.

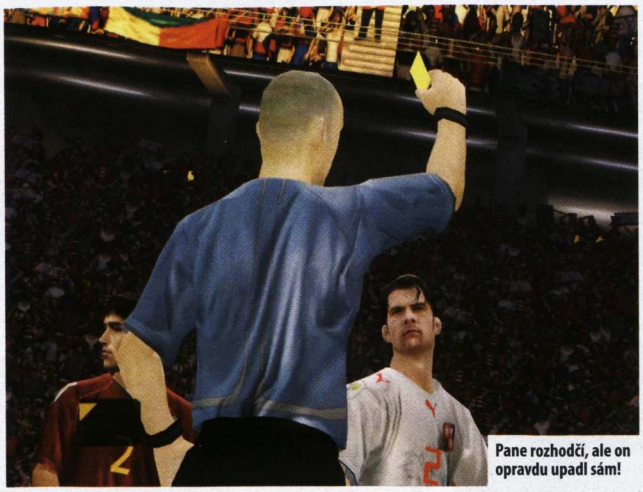
Zpomalení hry vzalo zasvé, a jakkoliv její zrychlení kvitovali zahraniční recenzenti s povděkem, já vzdychám a pláči. Realistický obraz hry se nadobro vytratil a nepomůže mu ani řada vylepšení, jako je nové analogové ovládání. Rozporuplně se jeví i změna systému střelby. Zatímco dříve jsme stisknutím odpovídajícího tlačítka korigovali sílu kopu, nově jím upravujeme jeho trajektorii (rychlé stisknutí ústí ve střelu po zemi apod.). Síla výstřelu je tentokrát plně v režii hry, jež ji určuje na základě několika faktorů – pozice míče, schopností hráče, zda sprintuje, střílí ze stoje atd. Nechápu, proč EA Sports sahají po změně a rádoby vylepšení v oblasti, která si o ně neříká. Vzdychám a jedeme dál.

PÁR DROBNOSTÍ ÚSPĚCH NEZARUČÍ

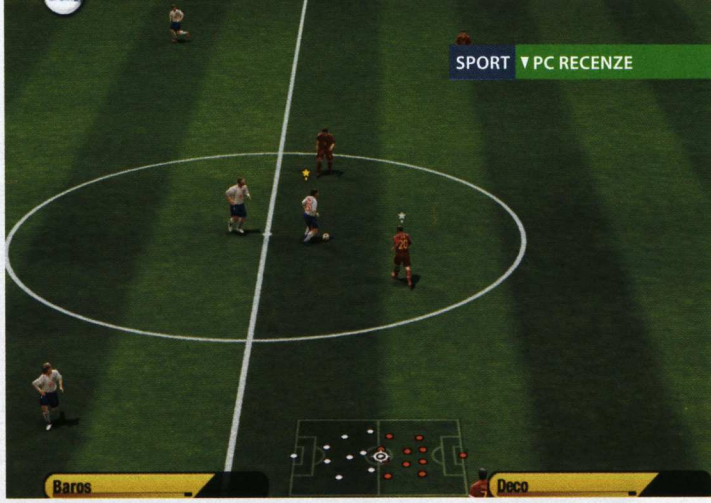
Oči průměrného čtenáře jsou bezpochyby rychlejší než čůrací zastáv-

Kamil Gric, šéfredaktor
Oddává se orgiím se svými doutníčky

> Na PC se světový šampionát kácí k zemi jasným KO, které mu uštědří i rok a půl stará FIFA 2005



Pane rozhodčí, ale on opravdu upadl sám!



ka na území chřestýšů, a tak jste s jistotou přeskočili k závěrečnému hodnocení. Jakkoliv jsem v předchozím odstavci spílal, relativně příznivý verdikt má své opodstatnění. Především snaha nabídnout co nejširší zážitek (nejen mistrovství světa jako takové, ale i jeho kvalifikaci, bohatý multiplayer atd.) utváří pocit, že před vámi stojí nejbohatší fotbalová hra na motivy významné akce. A není to pocit mylný. Mezi všemi možnostmi, penaltovými rozstřely, tréninkem a mistrovstvím můžete změnit také fotbalovou historii: Vrátit se zpět v čase a zúčastnit se významných zápasů historie světového šampionátu, jimž můžete vtisknout novou podobu i konečný výsledek. Pocit autenticity se ale vytrácí kvůli chybějícím legendám z řad hráčů, jejichž jména nespadají do licencí držených mateřskou EA (a tudíž je ve hře nenajdete).

Potěší také řada drobných zpestření, které započínají u pohybů hráčů (PES má i zde stále navrch) a končí u pokutových kopů, u nichž můžete poprvé pohybovat s brankářem a znervózňovat útočícího hráče. Zhodnocen byl také neocenitelný význam některých špičkových hráčů. „Vyvoleného" fotbalistu poznáte podle hvězdičky, jež září nad jeho hlavou a která symbolizuje výjimečnost ve vybrané oblasti. Zatímco Honza Koller je díky své výšce obratným hlavičkářem, Ronaldinho exceluje v souboji jeden na jednoho a Henryho charakterizuje neuvěřitelný cit pro střelbu. Přednosti hráčů ale zúročíte teprve vy sami, pokud odpovídajícím způsobem upravíte obraz a taktiku vaší hry – například využijete Kollerových hlaviček ke sklepávání dlouhých centrů podobně, jako to činí český národní tým.

ZRCADLO, KDO JE NEJKRÁSNĚJŠÍ?

Šok přichází v místech, jež jsou po léta doménou her od EA Sports. Těžko považovat za vtip, když se PC verze představuje nechutnými cutscénami, jež doplňuje velmi decentní grafické zpracování. Nízké textury trávníku a jeho okolí, ani nízkopolygonové hráče nepřehlédnete, a jakkoliv se můžete pídit po dalším nastavení grafiky, realitu se vám změnit nepodaří. Ta má v případě 2006 FIFA World Cup jméno grafický propadák. Neplatí to vždy a všude (verze pro Xbox 360 vypadá úžasně), na PC se ale světový šampionát kácí k zemi jasným KO, které mu uštědří i rok a půl stará FIFA 2005.

Jako celek působí 2006 FIFA World Cup jako špatně propečený steak. Podobně jako on staví na kvalitních ingrediencích, které však páni kuchaři přetvořili do podoby umělého a zvláštně chutnajícího pokrmu. 2006 FIFA World Cup sice drží primát coby první levoboček série, jenž přinesl skutečně významnou porci změn, novinky v hratelnosti ale celkovému dojmu spíše ubližují.

KONKURENCE NEZAHÁLÍ: PRVNÍ INFORMACE O PRO EVOLUTION SOCCER 6

Prodejně válí, ale co do kvality se v posledních letech série FIFA sklání před svým japonským sokem – Pro Evolution Soccer od Konami. Připravovaný šestý díl nezmění prokletí licencí, kterých nabídne minimum (jistá je japonská a nizozemská liga + několik konkrétních klubových i národních týmů), ale síla série vždy tkvěla v křišťálově čisté hratelnosti. Šestý díl přinese kromě nových pohybů a parádiček především úpravu rozhodčích, kteří budou citlivěji posuzovat kontakt s protihráčem. Z módů přibude mezinárodní International Challenge, příjemnou novinkou je také možnost přeskočit všechna nastavení a přímo se vrhnout do zápasu, nebo si nechat vygenerovat dva týmy, složené z náhodně vybraných hráčů. Hra se také přiblíží nováčkům: řadu věcí (souvisejících s taktikou, výběrem základní jedenáctky apod.) provede automaticky. Více informací o PES 6 z její prezentace na probíhajícím veletrhu E3 2006 přineseme v příštím čísle.

2006 FIFA World Cup

6,7 VERDIKT

- ▲ Skvělá atmosféra
  Nabídka možností
  Několik inovací
- ▼ Změny v hratelnosti
  Rychlejší hra
  Grafika

Vzestupná tendence série FIFA končí. FIFA 06 potěšila, ale změny v jejím nepřímém pokračování nepříjemně překvapily. Když se k tomu připočte zpackaná vizuální prezentace, nejeden fanoušek dá přednost sledování skutečného mistrovství světa.

Na PC se světový šampionát kácí k zemi jasným KO, které mu uštědří i rok a půl stará FIFA 2005

City Life

SimCity umístěné do marxistického světa třídních bojů

CzechTek i u vás doma!

Špatný životní prostředí?! A to si říkáte dělníci?

Lidské dějiny jsou dějinami třídních bojů. A když už Marxe nikdo nebere příliš vážně, máme tu přeci hry, aby tuto myšlenku omladině náležitě osvětlily. City Life sice není politicko-edukativním softwarem a socioekonomické třídy ve vzájemném boji neusilují o (kontra)revoluci ani o vlastnictví výrobních prostředků, přesto zde hraje povolání rodičů významnou roli.

SIMCITY TROCHU JINAK

Na první pohled byste si hru spletli se SimCity. Ostatně, není to žádné faux pas – stavíte silnice, rezidentní čtvrtě, továrny, nemocnice, hřbitovy, elektrárny. Jenže od legendární strategie ji odlišuje jedna „maličkost" – třídy. Každý obyvatel vámi budovaného města patří k jedné ze šesti socioekonomických skupin. To by samo o sobě nebylo tak revoluční. Mnohem zajímavější je však zjištění, že dělník Pepa nemá rád malíře Františka. A pokud jde o ostatní chlapy z práce, jsou v tom s Pepou zajedno. Dělníci totiž malíře nesnáší…

Každá ze šesti tříd obyvatel v City Life má rozdílné potřeby, představy o světě i životním stylu. A jen málokteré jsou navzájem kompatibilní. Vtip je v tom, že pro správný chod města potřebujete úplně všechny. A aby toho nebylo málo – zpočátku máte pouze nižší vrstvy, bohatší obyvatele k sobě budete muset přilákat.

GHETTA OD A DO Z

Spočítat si, kolik potřebuje dělníků a kolik učitelek, zvládne každé malé dítě. Problém City Life se skrývá ve zjištění, že profil budoucích návštěvníků ovlivňujete jen nepřímo. Vyznačíte rezidentní čtvrti a můžete jen doufat, že se vám do nich začnou hrnout požadovaní dělníci a ne lůza. Abyste si to pojistili, můžete kolem postavit pěkný parčík, školu, McDonalda (toho mají dělníci podle tvůrců rádi), čímž se razantně zvýší pravděpodobnost správného zacílení. Ale nic není stoprocentní. Město je živý organismus a mnohdy ani nestačíte zaznamenat, jak rychle se z luxusní čtvrti stalo chudinské ghetto…

Některé třídy se navzájem nesnáší, a tak máte dvě možnosti. Snažit se pomocí různých komunitních programů a represivních složek o sociální smír, nebo (levnější varianta) od sebe potenciální soupeře oddělit. Vytváření charakteru jednotlivých čtvrtí patří mezi nejzajímavější prvky hry, zvláště s ohledem na vyšší nároky bohatších vrstev. Nikdy totiž nemáte tolik peněz k uspokojení všech požadavků, a tak je každé nové procento bohatších vrstev výsledkem složitých kompromisů a hledáním nevyužitých zdrojů.

Apropó peníze… na daně z příjmů fyzických osob se příliš nehraje, největší zisky máte z firem. A jelikož mnohé fabriky potřebují ke svému chodu nejen dělníky, ale i bohaté

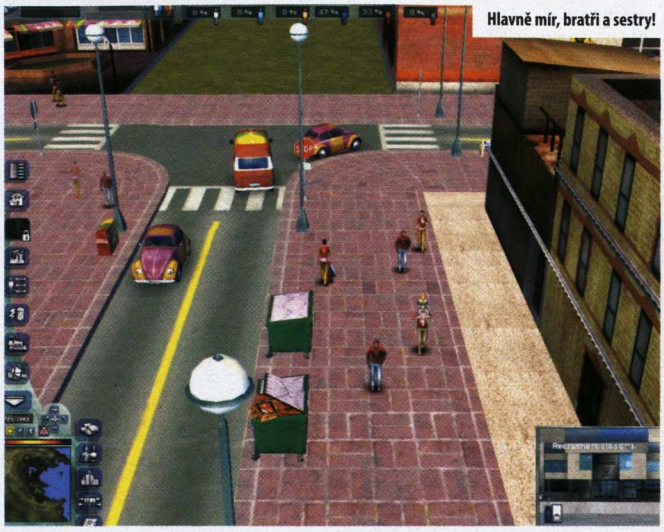
> Vtip je v tom, že pro správný chod města potřebujete nalákat všechny skupiny obyvatel

Platforma :· PC

Žánr :· Budovatelská strategie
Výrobce :· Monte Cristo
Distributor v ČR :· Neoznámeno
Homepage :· www.citylife-game.com
Minimální konfigurace :·
Procesor 1,7 GHz, 512 MB RAM, 64MB grafická karta (GF4 a lepší), 2 GB na HDD
Lokalizace :· Neoznámeno
Cena :· Neoznámeno

KONKURENTI
:· SimCity 4 **8,0**
:· Children of The Nile **8,5**
:· Tycoon City: New York **7,2**

Splynutí s třídou je absolutní, oblečení ani ksicht nevyjímaje



Hlavně mír, bratři a sestry!

Honza Morkes, zástupce šéfredaktora
Užívá si slastí a strastí skorovenkovského života

manažery, nutí vás hra k vytváření města, v němž je dostatek pracovní síly všech skupin.

TRUBKY NECHTE DOMA

Akcentací sociálních problémů si autoři sami zavřeli cestu k rozvinutí další problematiky. A to je vzhledem k potencionální složitosti jedině dobře! Většina aspektů ze SimCity je podstatně zjednodušena. Nemusíte se starat o rozvody elektrického napětí nebo dosah skládky. Stačí postavit elektrárnu a až její výkon nebude stačit, vybudujete další. Nemusíte sledovat milion ukazatelů, pokud si obyvatelé paneláku stěžují na absenci nemocnice v okolí, objeví se nad problémovým místem ikonka s lékařským křížem. Když nebudete dlouho reagovat, připomene se tato informace v okénku, simulujícím místní televizní zpravodajství. Pokud vás ani to nepřiměje ke zvednutí starostovské zadnice, pak se z domu stane zašedlý chudinský barák, protože všichni bohatší z něj utekli. To ale nemusí být takový problém – i nejchudší vrstvu potřebujete – nikdo jiný hlídače na skládce dělat nebude.

City Life je moderní strategií. Grafů a tabulek zde najdete opravdu minimum, vše podstatné máte stále na očích a k rozlišení, zda vydělváte, nebo ne, stačí znalost znamínek plus a mínus a základní barvocit (zelená čísla = dobře, červená = špatně).

Přístupnost masám dokumentuje hra i postupným otvíráním svých možností. Na počátku výstavby máte k dispozici jen několik základních objektů, takže se neztrácíte v moři různých možností. Navíc to umožňuje simulovat přirozený rozvoj města, v němž je centrum tvořeno starší nižší zástavbou a monstrózní sídliště vznikají na okrajích. Je to i logické – pokud se vaše víska nejmenuje zrovna Temelín, největší budovou v obci je pravděpodobně radnice.

Tvůrci se dobře popasovali i s motivací, onou ošidnou mrškou, která v SimCity občas zničehonic utekla ze scény. Systém bronzových, stříbrných a zlatých medailí před vás postupně klade vyšší a vyšší cíle rozmanitého charakteru. Ty se navíc v každé mapě a v každém prostředí liší, takže o zábavu je postaráno. Postupně budete přikupovat další a další pozemky, rozvíjet město, plnit nové cíle. A až vás začne situace nudit, přejdete třeba do pouštní oblasti, kam se mnohem méně ženou turisté a také jsou zde častější požáry. Mezi městy můžete přepínat a vracet se ke svým bývalým projektům – další sympatický krok autorů.

JEDNA TŘÍDA, JEDEN LID

Poněkud méně sympatická je jednotvárnost jednotlivých čtvrtí. Každá třída má prakticky jeden styl staveb, takže každý činžák hippiesácké komunity má na sobě velký plakát Che Guevary a ani podnikatelské baroko nemá víc než jednu variantu. Proto není nabízená možnost pseudoprocházky městem příliš důležitá – po chvíli se asi začnete nudit. Grafika je však vcelku povedená, plně trojrozměrná, ovšem nikoliv nepřehledná. Kamera díky takřka neomezenému přibližování/oddalování nijak neomezuje přemítání nad strategií budoucího rozvoje vašeho města.

Pokud budete chtít, můžete se v City Life dokonale vyřádit. Můžete vytvářet sociální experimenty – sídla s dominancí jedné skupiny. Můžete se snažit otupit hrany vzájemné nenávisti, vytvářet města pro horních deset tisíc či moderní satelity městských pracujících. A ono to nemusí vyjít. Rovnováha městské ekonomiky je velice křehká, a když odstraníte na jedné straně města dělníky, přestane fungovat nemocnice, což může následně vyvolat o stovky metrů dál exodus bohatých umělců. Ti budou chybět v reklamní agentuře, která následně okamžitě propadne do ztráty, a jelikož takových podniků bude víc, skončí městský rozpočet v červených číslech. A přitom na začátku byla jen nevinná demolice malého dělnického sídliště…

Ano, není to realistické, separace jednotlivých čtvrtí je v dnešní době trochu přitažená za vlasy. Ale je to zajímavé a skvěle se to hraje. Navzdory svému béčkovému názvu je City Life překvapivým atakem na pozici SimCity. A rozhodně ne neúspěšným.

NENÍ TO NEREÁLNÉ

Princip separace jednotlivých socioekonomických skupin (např. socialistů či katolíků) není výmyslem autorů, ale realitou mnohých zemí 20. století. Dítě dělníků se narodilo v socialistické nemocnici, chodilo do socialistické školy, hrálo fotbal za dělnický klub, aby v dospělosti nastoupilo do továrny mezi své kolegy. Problém je, že tento systém panoval jen v meziválečném období a po válce byl mladšími generacemi postupně nabouráván, až v sedmdesátých letech úplně zanikl.

City Life

8,4 VERDIKT

- Zásadní oživení principu budovatelských strategií
- Pozvolný úvod hry
- Pohodlné ovládání
- Motivace a rozmanitá prostředí
- Zvláštní nápad
- Stereotypní architektura

Méně SimCity, zato však více starostí kvůli třídnímu boji vlastních obyvatel. Jednoduše ovladatelná, avšak propracovaná strategie, které kazí dojem snad jen béčkový název.

Děsivý pohled do zrcadla po ránu

Condemned: Criminal Origins

Strhující a děsivá hra na honěnou, ve které jste štvancem

Prásk! Ocelová trubka dopadla na umaštěnou hlavu agresivního feťáka, který se složil bezvládně k zemi. Zkušený agent FBI Ethan Thomas stále nemůže pochopit, jak se mohl dostat do této děsivé situace. Zatímco z konce trubky pomalu padají kapičky krve na zatuchlý špinavý kabát ležícího narkomana, kterému už je všechno jedno, agent divoce dýchá a snaží se potlačit dávivé reflexy. Na surový až bestiální boj improvizovanými zbraněmi si nejde zvyknout, ale jiná cesta neexistuje. Ne, pokud se chce zbavit falešného obvinění z likvidace dvou policistů, dopadnout pravého pachatele a vyřešit případ sériových vražd, který svírá obyvatele města v osidlech strachu.

DVD **Demoverzi najdete na** DVD 05/06

Platforma :· PC, Xbox 360

Žánr :· Hororová FPS
Výrobce :· Monolith
Distributor v ČR :· CD Projekt
Homepage :· www.condemnedgame.com
Minimální konfigurace :· Procesor 2 GHz, 512 MB RAM, 128MB grafická karta, 8 GB na HDD
Lokalizace :· Manuál
Cena :· 999 Kč

KONKURENTI
:· FEAR **8,5**
:· Call of Cthulhu **7,8**
:· Silent Hill **8,0**

STRACH NA DRUHOU

Condemned: Criminal Origins přichází z dílen mistrů děsu poslední doby, tvůrců hry FEAR. Ale zatímco příběh děsivé holčičky se nesl ve stylu Matrixu, kde do rytmů neskonalé hrůzy cinkaly proudy odletujících nábojnic, Condemned staví na zvířecí surovosti boje na blízko. A to celé zalévá pohlcujícím příběhem a pochopitelně temnou a strašidelnou atmosférou, hustou jako sirup. Černý sirup, pochopitelně. Příběh lehce nastínil už úvodní odstavec, ale teď se mu podíváme na zoubek podrobněji. Ale ne příliš, protože děj funguje jako hlavní motor celé hry.

Hlavní hrdina, Ethan Thomas, patří mezi nejlepší a nejúspěšnější agenty FBI. Za dost vděčí svým speciálním schopnostem – předtuchám, díky nimž vidí, jak se staly věci jiným očím skryté. Ovšem při svém posledním případě udělal chybu, hrozivou chybu: nechal si sebrat služební zbraň, kterou byli zavražděni dva policisté, jež mu pomáhali při vyšetřování sériové vraždy. Poháněn tajemným mužem prchá před spravedlností a snaží se dokázat svoji nevinu. Během své cesty za spravedlností narazí na fakta, jež převrátí celý jeho život naruby.

Pravidelně dávkovaný temný příběh o sériových vrahách vás přitáhne k monitoru se silou obrovského magnetu, který má ovšem tendence sem tam přehodit polaritu a odpuzovat různými logickými kiksy a občas nepřirozeným chováním hlavního hrdiny.

Už po krátké chvilce hraní jistíte, že Condemned rozhodně nebude klasickou FPS. Zkraje dostanete do rukou hi-tech forenzní nádobíčko, za které by se nestyděli ani v seriálu Kriminálka Las Vegas. UV světlo, digitální foťák, multifunkční analyzátor – to a mnohem víc vám pomáhá prozkoumat místo činu a po celou dobu hraní spolehlivě nahlodávat stereotyp, který, a řekněme si to na rovinu, patří mezi největší slabiny hry. Tvůrci tentokrát vyházeli většinu střelných zbraní a vsadili na boj zblízka. Tu vám proti agresivním feťákům, bezdomovcům a další sebrance pomůže vodovodní trubka, támhle se hodí prkno s nabitými hřebíky. Podobných zbraní vám projde pod rukama celá řádka a zpočátku skoro nebudete věřit tomu, jak neuvěřitelně brutální boje jsou.

BESTIÁLNÍ NÁSILÍ

Úkrok do strany, odražení protivníkova úderu a prásk, děsivá rána hasičskou sekerou utne všechny pokusy o komunikaci. Cože, nepřítel ještě stojí? Pořádný kopanec do břicha mu pomůže k zemi. Na silnější týpky se hodí dávka několika set voltů z vašeho tázeru, ta obměkčí všechny drsňáky. A když se ještě snaží vstát, jeden ze čtyř vyloženě likvidačních úderů podobné pokusy snadno ukončí. Občas se vám dostane do rukou i nějaká ta palná zbraň, která z potyček dělá vyloženě jednostrannou záležitost, ovšem s municí se šetří ještě víc, než se šafránem. Bohužel, ač je boj na začátku vysloveně lahůdkovou záležitostí, postupem hry ustrne a vy se pomocí stejné taktiky probijete takřka do samého závěru hry. Díky tomu i další silná stránka hry postupně slábne.

To ovšem neplatí pro atmosféru a design úrovní. Stejně jako ve hře FEAR se dostanete do samých temných a děsivých lokací, které tady navíc vysloveně kypí zkázou, zmarem a rozkladem. Bohužel, v Monolithu zaměstnávají stále stejně designově impotentní návrháře úrovní, kteří vypotili stejně lineární lokace, jako v jejich předešlém dílku. Naštěstí strašidelná atmosféra tímto tolik netrpí a zachovává hladinu děsu na konstantně vysoké

> Úkrok do strany, odražení protivníkova úderu a prásk – děsivá rána hasičskou sekerou utne všechny pokusy o komunikaci

Karel Kališ, stálý spolupracovník Doupěte
Pokojně si žije ve světě virtuálních zvířátek

Tolik světla si často neužijete

Zabušení na sklo dokáže vydesit

Ještě uděláme fotku do památníku…

FILMOVÁ INSPIRACE

Tvůrci se netají tím, že se inspirovali filmy s motivem sériových vrahů. Jmenovitě zmínili tyto dva:

Mlčení jehňátek
Legendární film podle knihy Thomase Harrise s Jodie Foster a Anthony Hopkinsem v hlavní roli. Agentka FBI Clarice Starling (Foster) se pro radu při hledání sériového vraha, který unáší ženy a stahuje je z kůže, obrací na podobného zločince – vězněného dr. Haniballa „Kanibala" Lectera (Hopkins), kterého musí přesvědčit, aby jí pomohl.

Sedm
Temný thriller od režiséra Davida Finchera. Dva detektivové (hrají je Brad Pitt a Morgan Freeman) se dostávají před nejtěžší případ své kariéry. Ve městě kdosi vraždí podle sedmi smrtelných hříchů. Oba hlavní hrdinové se snaží vraha (hraje ho Kevin Spacey) dopadnout dřív, než dokoná svůj zvrácený plán.

úrovni, kterou sem tam ještě vyzdvihují vysloveně lahůdkové okamžiky, ale ty si nechám z pochopitelných důvodů pro sebe.

Někoho možná mohou překvapit nižší hardwarové nároky, než která kladla sestřička FEAR, ale po kratším zamyšlení přijdete na to, že jinak tomu být nemohlo. Condemned se totiž veze na vlně temnější, komornější a pomalejší atmosféry. Komanda vojáků vystřídaly menší skupinky různých asociálů, prostředí je menší a temnější a nižší tempo boje má též svůj nezpochybnitelný vliv. I tak se jedná o zatraceně impresivní podívanou, na hru se světlem se stávají v Monolithu mistry, nechybí nejnovější efekty jako například bloom či HDR. Výborné grafice zdatně sekundují i špičkové zvukové efekty, povedený dabing a výborná hudba.

Condemned: Criminal Origins přináší temný strhující thriller s děsivou atmosférou, výborným technickým zpracováním a celkově originálním pojetím. Věčná škoda, že několik fatálních hratelnostních nedostatků shazuje celkové kvality titulu. Linearita by se dala do určité míry pochopit, ne však ospravedlnit. Ještě horší šmouhou je pozdější stereotyp. Ale i tak mohu hru doporučit všem, kteří mají náladu se bát a prožít si jeden děsivý příběh.

Condemned: Criminal Origins

7,8 VERDIKT

- ▲ Temná atmosféra
  Boj nablízko
  Strhující příběh
  Skvělá grafika
- ▼ Poměrně krátké
  Velice lineární
  Později stereotypní

Napínavý děsivý thriller s originálním pojetím, který ovšem postupně mírně uvadá na nedostatek nových nápadů.

Krásné taneční kreace

Čestný boj klonu proti stroji

Rogue Trooper

Jak modrý humanoid ke štěstí přišel

Na planetě Nu Earth, jež se nachází v blízkosti sympatické černé díry, se vede odvěká bitva dvou korporací. Geneticky stvoření vojáci, jinými slovy modří lumíci, bojují proti zlým bestiím z Nort Republic. Kdy skončí?

MODRÁ JE DOBRÁ

Zapomeňte na časy, kdy byl vaším alter egem jedinečný člověk s ojedinělými vlastnostmi. V Rogue Trooper se vžíváte do role mutanta, který prožil peklo při hromadném masakru svých blízkých. Jak to tak bývá, přežil jako jeden z mála a jeho vnitřní hlas touží po pomstě. Modrých univerzálních vojáků, jakým je i on, ale přežila pouhá hrstka.

Rogue Trooper (neboli osamocený voják) dokáže v této third person akci téměř cokoliv. Umí ovládat kvantum zbraní a předmětů, neustále se vylepšovat díky nalezeným biočipům a co víc, sám si vytváří věci nezbytně nutné pro přežití. Systém hry je proto jednoduchý a účelový. Za každého mrtvého nepřítele získáváte určitý počet bodů, a to podle jeho hodnosti nebo náročnosti na zabití (řadový voják je samozřejmě ohodnocen méně než robotizovaná jednotka). Pak jen stačí použít svůj přenosný počítač a vytvořit si náboje, lékárničku, granáty nebo třeba rovnou nové schopnosti.

Unikátní jsou i pohyby. Proč si pamatovat nejrůznější klávesové zkratky, když vždy vidíte v levé horní části obrazovky momentálně dostupné akce. Můžete se krýt, šplhat po zdech nebo vykoukávat zpoza rohu. Zbraně mají většinou primární a sekundární režim. Pokud však dojdou náboje, nebo by hlučný výstřel vzbudil v řadách oponentů rozruch, lze cílený objekt zpacifikovat i jinými způsoby. K nepříteli se můžete připlížit z týlu a vytrhnout mu dýchací hadici, eventuálně mu uštědřit ránu nožem pod krk. Stejně je tomu i v případě mechanických jednotek. Pokud zbraně nestačí, vstoupí do hry selský rozum. Jde jen o stroje, takže? Vytržení klíčové součástky z jejich nitra se jim vždy stane osudným.

> Chcete být originální, jedinečný, zkrátka in? Staňte se mutantem!

Po tomhle se mám vyšplhat?

Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte
Zaslouží by profackovat

Platforma PC, PS2, Xbox

Žánr Third person akce
Výrobce Rebellion Software
Distributor v ČR Cenega
Homepage www.roguetrooper.com
Minimální konfigurace
Procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, 64MB grafická karta, 3 GB na HDD
Lokalizace Manuál
Cena 899 Kč

KONKURENTI
- Metal Gear Solid 3 **10**
- Aurora Watching **5,8**
- Alias **6,5**

Obloha napovídá, že bude pršet… rakety létají nízko

Možností nabízí Rogue Trooper hodně a je jen na vás, nakolik jich dokážete využít. Bohužel se hra profiluje poměrně laxním přístupem, kdy vlastní potenciál nelogicky zadupává do země. Můžete se schovávat za krabicemi a pod palbou přemýšlet, jak vybafnout na nepřítele ze zálohy. Můžete taktizovat a po vzoru tichošlápka útočit odstřelovačkou s tlumičem, aby nedošlo k aktivaci sirén. Stejně tak si ale můžete říci: „Ale co!" a vydat se střemhlav proti nepříteli. Věru, C je správně. Většina misí končí hordou mrtvých a tunami ohořelého železa. Žádná motivace pro taktizování neexistuje, a pokud se snad rozhodnete zvolit cestu taktizování, nejspíše vám budou vaši modří kolegové brzy sepisovat parte.

UMĚLE MYSLET NEZNAMENÁ VĚDĚT

Trochu zavádějící může být tvrzení (nebo chvástání) autorů, podle nějž se umělá inteligence nepřátel přizpůsobuje vzniklým situacím a vašemu počínání. Kde udělali soudruzi z NDR chybu? Stojím proti početné přesile a ze zákrytu střílím jednoho po druhém. Je to malina, protože oponentům, byť jsou schovaní, vždy kousek těla čouhá. Stačí dobře cílená rána a může se oslavovat. Jeden ovšem zbyl, ukrývá se za sloupem. Ještě před minutou na mě zběsile střílel a z radaru pořád nezmizel. Čekám. Je to hra o nervy, kdo déle vydrží. Kdy vystrčí hlavu, aby dostal přímý zásah? Zdá se, že nikdy. Jestliže nepřijde Mohamed k hoře, přijde hora k Mohamedovi. Pomalu se přibližuji a stále nic. Obejdu nepozorovaně sloup a tam si stojí nepřítel, hledící do zakalené vody. Vytrhnutí dýchací hadice je jen otázkou vteřiny. Proč tam jen tak stál? Zapomněl, že má bojovat? Zřejmě ano. A to není jediný případ obdobné chyby.

Je smutnou pravdou, že po strhujícím začátku, kdy se nestačíte divit, co všechno se kolem vás děje, přijde neutuchající stereotyp. Náplň většiny misí je najít několik objektů, dostat se k nim přes kopu nepřátel a vyhodit vše do povětří. Znovu, a ještě jednou, až nečekaně přijde konec. Hodně rychlý konec. Rogue Trooper se dá dohrát během jednoho víkendu a celkový dojem nezachraňuje ani zajímavě řešený multiplayer (hra po internetu i na jednom počítači přes split screen).

Graficky na tom není Rogue Trooper nejhůř, ale zapomeňte na pořádání vizuálních orgií. Exteriéry jsou ztvárněny na výbornou, ovšem na úkor interiérů s ošuntělými texturami. Do šuplíku s výčtem nedostatků si zaslouží odložit i vymodelování postaviček. Chybí jim jakýkoliv detail (až na zářící oči). V kontrastu s nimi jsou efektně ztvárněny nejrůznější výbuchy a hra se světlem obecně.

Jak obstál osamělý bojovník? Rozporuplně. Snad je dnešní společnost (a herní recenzent s ní) moc zmlsaná, avšak bohapusté střílení nepřátel nepřináší kýžený efekt. Je hezké, že hra umožňuje vícero postupů misemi. Pokud je ale jeden příliš zvýhodněn, ztrácí rozmanitost smysl. Proč se trápit v úkrytech po vzoru Sama Fischera, když se situace dají řešit jednodušeji – násilným způsobem a bez jakýchkoliv servítků.

JSTE NAKLONOVANÝMI VOJÁKY?

1. Podívejte se na své ruce za svitu měsíce. Mají modrý nádech?
A: Ne
B: Ano

2. Jaké jídlo preferujete k obědu?
A: Psí granule
B: Špenát

3. Jak zvládáte stresové situace?
A: Zapálím si cigaretu
B: Zapálím nepřítele

4. Jako malí jste si:
A: Hráli s panenkami
B: Hráli s vnitřnostmi

5. Jako velcí jste si:
A: Hráli s panenkami
B: Zapalovali nepřátele

6. Jste optimista, nebo pesimista?
A: Spíše realista
B: Jsem naklonovaný, nevím

7. Chodíte v zimě na jahody?
A: Ano, mám svetr
B: Ano, ale nerostou

8. Co uděláte, když stoupnete na minu?
A: Napíši poslední dopis Doupěti
B: Vyskočím a rozptýlím se po okolí

Konec testu, nyní si sečtěte své odpovědi. Pokud převažovala možnost B, jste stoprocentními klony a s hrou Rogue Trooper se sžijete. Pokud převažovala možnost A, měli byste uvažovat o tom, že se necháte naklonovat. Takových exotických osobností najdeme na světě jen pramálo.

Kuk na strejdu

Tahle mašina za mě všechno udělá

Rogue Trooper — **6,6** VERDIKT

- ▲ Nové prvky
  Vylepšování postavy
  Akční rozjezd
- ▼ Pozvolné upadávání hratelnosti
  Chyby v umělé inteligenci
  Průměrná grafika

Rogue Trooper nabídne pravou zábavu jen těm, kteří opravdu chtějí. Ostatní se na konec prostřílí během několika okamžiků.

Poslední letecký den v životě

Pracovní rutina

Alan Jarrar, stálý spolupracovník Doupěte
Příležitostný nekuřák

Blazing Angels: Squadrons of WWII

My letci máme ptáky z ocele, nad oblaky létáme si vesele

Firma Ubisoft neumí jen pokračovat v zavedených sériích. V Blazing Angels se po obligátních příbězích perských princů a tajných agentů přeorientovává na letecké souboje z druhé světové války a hned na první pokus

> Stačí jen poslouchat pokyny mechanika a letadlo sami opravíte ještě ve vzduchu

pouští na runway Blazing Angels, jež se v těchto týdnech teprve učí létat v herním nebi. Vývojáři se však unáhlili a zapomněli na svém prototypu utáhnout několik povolených šroubků, což může ve finále vést k hernímu propadu, či dokonce k havárii celé letky zářivých andělů.

Fanoušci IL-2 Sturmovik a série Microsoft Flight Simulator by neměli od Blazing Angels čekat jakýkoliv náznak letecké simulace. Hratelnost titulu stojí na pevných arkádových základech, čemuž odpovídá především ovládání. Manévrovat s letadly třídy Spitfire nebylo nikdy snazší. Kvalitního joystick nebude zapotřebí, jelikož si hráč po dobu kampaně bohatě vystačí se šipkami a několika klávesami pro útok a úhybné manévry.

Zbraňové systémy letadel již působí malinko věrohodněji. Kulky naštěstí netrefují nepřítele automaticky, ale je třeba trochu zabijácké zručnosti. Výhodou vám bude možnost sledovat německá letadla (jedno po druhém) z kamerových záběrů i během vzdušných soubojů. „Live" přenosy z oblohy oceníte zejména u misí s kobercovými nálety na nepřátelské továrny. Krytí zbytku eskadry je za podobných situací nezbytné. V opačném případě budou vaši přátelé-piloti rozmetáni po obloze a vaše údy se budou několik desítek minut vznášet v mezosféře, než dopadnou na zem.

Na krycí manévry a jiné složité akce naštěstí nejste sami. V každé z osmnácti misí vás doprovází letka pilotů, kteří se psí poslušností plní pokyny, jež jim zadáte. Jakmile dojde na nejhorší, jsou vám všichni do jednoho nápomocni. Frank hráče zbaví dotírajících Němců, Tom je specialistou na přesnou střelbu a Joe je mobilním mechanikem, jenž přijde vhod po náročných soubojích. Teprve v Blazing Angels zjistíte, jak jednoduchá je oprava poničeného letadla ve vzduchu – na základě Joeových pokynů budete v určitém pořadí mačkat tlačítka klávesnice, díky čemuž uvedete letoun do původního stavu.

Potěšující je krásná grafika, detailní výjevy domů, jejich obyvatel a množství míst a měst, v nichž se kampaň odehrává. Na hráče jsou ale bohužel kladeny minimální nároky, obsah misí se často opakuje a některé z arkádových prvků mohou silně iritovat, než usnadňovat postup kampaní. Blazing Angels zkrátka není titul, jenž by vás vynesl do hráčského Edenu. Pokud si však chcete slušně zalétat, z aktuálních her je k tomu nejvíce povolána novinka od studia Ubisoft.

Platforma PC , Xbox

Žánr Letecká arkáda
Výrobce Ubisoft
Distributor v ČR Playman
Homepage www.blazing-angels.com
Minimální konfigurace Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 64MB grafická karta (GF4 MX není podporována), 6 GB na HDD
Lokalizace Manuál
Cena 999 Kč

KONKURENTI
- X3: Reunion **7,2**
- Pacifik Fighters **7,0**
- IL-2 Sturmovik **8,0**

DVD **Demoverzi najdete na** DVD 05/06

Achtung baby! Padá bomba!

LEKCE LETECKÉHO SLANGU

Letci RAF byli během druhé světové války proslulí nejen svými schopnostmi, ale i řadou nesrozumitelných průpovídek. Pilotovo hlášení z mise, v níž se mu podařilo sestřelit německý letoun, znělo zhruba takto: *„Blboun Fric pere hejla na klapku. Šajba i s chlupama, zabrabčim, hodim přebrk nazad – a vosákem pikě; chce překrutem na betle, a už měl pikslu v teplech."*

A nyní několik užitečných frází:

„Banda vopic na stropě, pane! Nakopněte plivátka a jde se krmit."
– Němci jsou tady, pane! Nastartujte letadla a ně.

„Házej šváby na pudink!"
– Bombardují nás!

„Válej zelí přes kanál!"
– Nepřítel je na cestě!

Blazing Angels: Squadrons of WWII

6,1 VERDIKT

- Množství letadel
- 18 misí na všech hlavních frontách
- Detailní grafika
- Jednoduché ovládání
- Snadná kampaň
- Oprava letadla přímo ve vzduchu

Pohledná arkádová hra aneb stíhací rychlokurz nejen pro letadla Spitfire. Jednoduché ovládání, jednoduchá zábava, jednoduchá kampaň. Nenáročný hráč bude v sedmém nebi.

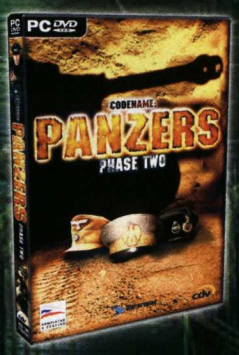
Zažijte 2 roky prázdnin jen s Doupětem A získejte hru ZDARMA!

Předplaťte si Doupě na 2 roky a získáte jednu z dvojice her Chrome: SpecForce a Codename Panzers: Phase Two

Chrome: SpecForce

Běžná cena: 799 Kč
Cena pro vás: 0 Kč
Nářezová akce, která vás zavede do kouzelného prostředí budoucnosti. Kromě silného příběhu a rozmanitého prostředí několika různých světů nabízí také bohatou hru více hráčů.

Hodnocení: 8,0



Codename Panzers Phase Two

Běžná cena: 999 Kč
Cena pro vás: 0 Kč
Stop nudným strategiím z druhé světové války! Codename Panzers Phase Two nabízí vše, co jste si kdy přáli: nápaditou kampaň za několik různých stran, snadné ovládání i rozmanité prostředí v nadupané grafice.

Hodnocení: 8,1

DVOULETÉ PŘEDPLATNÉ JEN ZA 1 499 KČ (1 990 Sk)

Ušetříte 679 Kč oproti nákupu na stánku!

+ PLNÁ HRA V KAŽDÉM ČÍSLE

Dvouleté předplatné zahrnuje
- 22× časopis Doupě
- 22× 9 GB DVD nebo 22× 2CD s plnou hrou v každém čísle

Proč dvouleté předplatné?
- ušetříte 679 Kč
- máte garantovanou stejnou cenu po celé dva roky
- navíc získáte jako dárek skvělou hru Codename Panzers Phase Two nebo Chrome: SpecForce

ROČNÍ PŘEDPLATNÉ DOUPĚTE ZA 888 KČ (1 299 Sk)

Roční předplatné zahrnuje
- 11× časopis Doupě
- 11× 9 GB DVD nebo 11× 2CD s plnou hrou v každém čísle

Jak předplatit Doupě?

1. Na internetu: Na adrese http://casopisy.cpress.cz.

2. Textovou zprávou SMS:

Verze s DVD – Pošlete textovou zprávu na číslo 724 321 000. Na začátek zprávy uveďte klíčové slovo (pro jednoroční předplatné za 888 Kč DO888, pro 2leté předplatné + hra Chrome: SpecForce slovo DOCHS2 a pro 2leté předplatné + hra Codename Panzers slovo DOCN2) a vykřičník, přidejte jméno, příjmení a adresu. **Příklad:** DO888! Jan Cerny, Modra 12, 120 00 Praha. Zašleme vám doklad o zaplacení.

Verze s 2CD – Pošlete textovou zprávu na číslo 724 321 000. Na začátek zprávy uveďte klíčové slovo (pro jednoroční předplatné za 888 Kč DO888CD, pro 2leté předplatné + hra Chrome: SpecForce slovo DOCHS2CD a pro 2leté předplatné + hra Codename Panzers slovo DOCN2CD) a vykřičník, přidejte jméno, příjmení a adresu. **Příklad:** DO888CD! Jan Cerny, Modra 12, 120 00 Praha. Zašleme vám doklad o zaplacení.

3. Telefonicky: Zavolejte na předplatitelskou linku Computer Pressu 545 113 713 a vyžádejte si fakturu nebo složenku, kterou uhradíte předplatné.

4. E-mailem: Pošlete objednávku s uvedením základních informací na adresu predplatne@cpress.cz.

Předplatné pro SR: predplatne@cpress.sk, tel.: +421 244 453 702

2leté předplatné je na 24 měsíců ode dne platby. Všechny ceny jsou uvedeny včetně DPH

Evolution GT

Evoluce závodních her v netradičním duchu

Rok stará hra Squadra Corse Alfa Romeo prošla díky vývojářskému týmu Milestone evolucí. A to nejen podle názvu. Výsledkem je Evolution GT, který si brousí zuby na svého největšího konkurenta Toca Race Driver 3. Přebere po něm žezlo a zlaté jablko, nebo se jen stáhne do ústraní, aby zahynul s výsledkem několika málo prodaných kopií?

Z ITÁLIE DO SVĚTA

Už bylo na čase vnést do světa závodních her svěžího ducha. Ale co na nekonečném válčení burácejících motorů vymyslet víc, než co nejvěrnější zpracování? Možnou odpověď přinášejí některé principy Evolution GT. Hra přináší kromě šlapání pedálů a točení volantem také vývoj postavy a psychiku oponentů. Už to nejsou bezmyšlenkovitě jezdící jedničky a nuly, nýbrž uvažující protihráči, kteří se chovají podle aktuální situace a okolností.

Tolik oficiální prohlášení autorů, praxe je ale trochu jiná. Psychika je nevyvážená a ve finále působí přísliby tvůrců jako trapná fraška. Jedete za protivníkem, jemuž se nad vozidlem ukáže pozvolna ubývající měřič. Znamená to jeho nervozitu. Až mu rupnou nervy, měřič zmizí

DVD Demoverzi najdete na DVD 05/06

Platforma PC, PS2

Žánr Závodní simulátor
Výrobce Milestone
Distributor v ČR Neznámý
Homepage www.evolutiongt.com
Minimální konfigurace Procesor 800 MHz, 256 MB RAM, 64MB grafická karta, 1,2 GB na HDD
Lokalizace Neoznámeno
Cena Neoznámeno

KONKURENTI
- Toca Race Driver 3 **8,6**
- Squadra Corse Alfa Romeo **7,5**
- NFS: Most Wanted **8,3**

ZOOM

1. Ukazatel vašeho stresu
2. Ukazatel poškození vozu
3. Ukazatel Tiger Efect (vrácení času)
4. Nepřítel před branami
5. Stres protivníka
6. Údaje o trati
7. Celkové umístění
8. Nenápadná mapa tratě
9. Otáčkoměr s tachometrem a ukazateli ABS a TCS

a oponent začne dělat chyby. To se někdy stává i těm nejlepším, ovšem většinou ne v takovém rozsahu. Ony chyby jsou totiž natolik nepochopitelné, že se u závodu nejednou zasmějete. Za volantem musí sedět pěkní cholerici, když z ničeho nic na rovince začnou cloumat volantem. V lepším případě je pouze předjedete a v mžiku jsou zpět, koncentrovaní a plní síly. Jindy ale bezdůvodně vyjedou z tratě a obrátí se třikrát přes střechu. Budiž, i takhle někdo nezvládá stres. Ale jak se může stát, že dotyčný ještě dojede celý peloton a vyhraje závod s pěti rekordy tratě?

plynou. Protivníci nemají žádnou předem určenou obtížnost, pouze se přizpůsobují vašim dovednostem. Není proto obtížné i s velkou ztrátou všechny dohnat a ještě si stoupnout na bednu. Stejně to platí i naopak.

Poslední libůstku tvoří RPG prvky. Začínáte jako žabař, který poprvé v životě usedá do auta. Neznáte žádné fígly, proto jsou vozidla hůře ovladatelná, špatně brzdí a akcelerují jako čerstvě upečený šnek. Závod po závodu sbíráte zkušenostní body, pomocí nichž vylepšujete své schopnosti. Mezi možnosti ke zlepšení se řadí také imunita vůči stresu. Zpočátku totiž každý dotěr-

Tomu říkám tuning

Trocha laškování se soupeři neuškodí

připoutat k monitoru. Multiplayer a Quick Race jsou dnes již samozřejmostí.

Nutno dodat, že se Milestone vydali zlatou střední cestou. Nejedná se o věrný simulátor, ale ani futuristickou arkádu. Evolution GT se zařadil zhruba doprostřed, byť k arkádě má o chlup blíže. Svou zásluhu na tom má i model poškození. Ten je pouze kosmetický: po závodě můžete mít naprosto zdemolovanou karosérii, popraskaná okna a z motoru se valící kouř. Ovšem na jízdní vlastnosti nemají deformace skoro žádný vliv. Pozor si musíte dávat pouze na ukazatel poškození.

Grafika může vyvolávat rozporuplné dojmy. Zatímco okolí vypadá, jako by bylo šito horkou jehlou, vozidla jsou vypracována do nejmenšího detailu. Pozitivním výsledkem toho jsou poměrně nízké hardwarové nároky hry.

Evolution GT zabaví především díky všestranné hratelnosti. Navíc vnáší do svých řad nové prvky. Ty jsou někdy zbytečné a jindy zase postavené na hlavu. I přesto dokáže nabídnout mnoho nevšedních zážitků za volantem. Na Toca Race Driver 3 se však Evolution GT bohužel (bohudík) dívá až ze spodních příček závodní hitparády. Je těžké vybudovat si místo pod sluncem ve společnosti takové konkurence.

Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte
Zasloužil by pořádkovat

> Zpočátku neznáte žádné fígly, vozidla jsou hůře ovladatelná, špatně brzdí a akcelerují jako čerstvě upečený šnek

ZA VŠECHNO MŮŽE ČAS

Dalším staronovým aspektem, jenž byl k vidění už ve Squadra Corse Alfa Romeo, je převíjení času zpět. Projedete špatně zatáčku a následuje kolize? Není nic jednoduššího, než vrátit čas o pár sekund dozadu a celou „akci" si zopakovat. Pravda, zajímavý prvek, ale v závodní hře asi nemá co dělat. Přestože havarujete a ztratíte několik desítek sekund, naděje na vítězství se nikdy neroz-

ný závodník za zády vyvolává ve hře rozmazání obrazu a divoké rozbušení vlastního srdce.

V neposlední řadě stojí za zmínku také menší detaily, jako efekt zvaný vzduchový vak (když se táhnete bezprostředně za soupeřem, kvůli nižšímu odporu vzduchu jste rychlejší), nebo že vás celou „kariérou" provází cennými radami a reálnými záznamy Gabriele Tarquiny (šampión seriálu BTCC a ETCC).

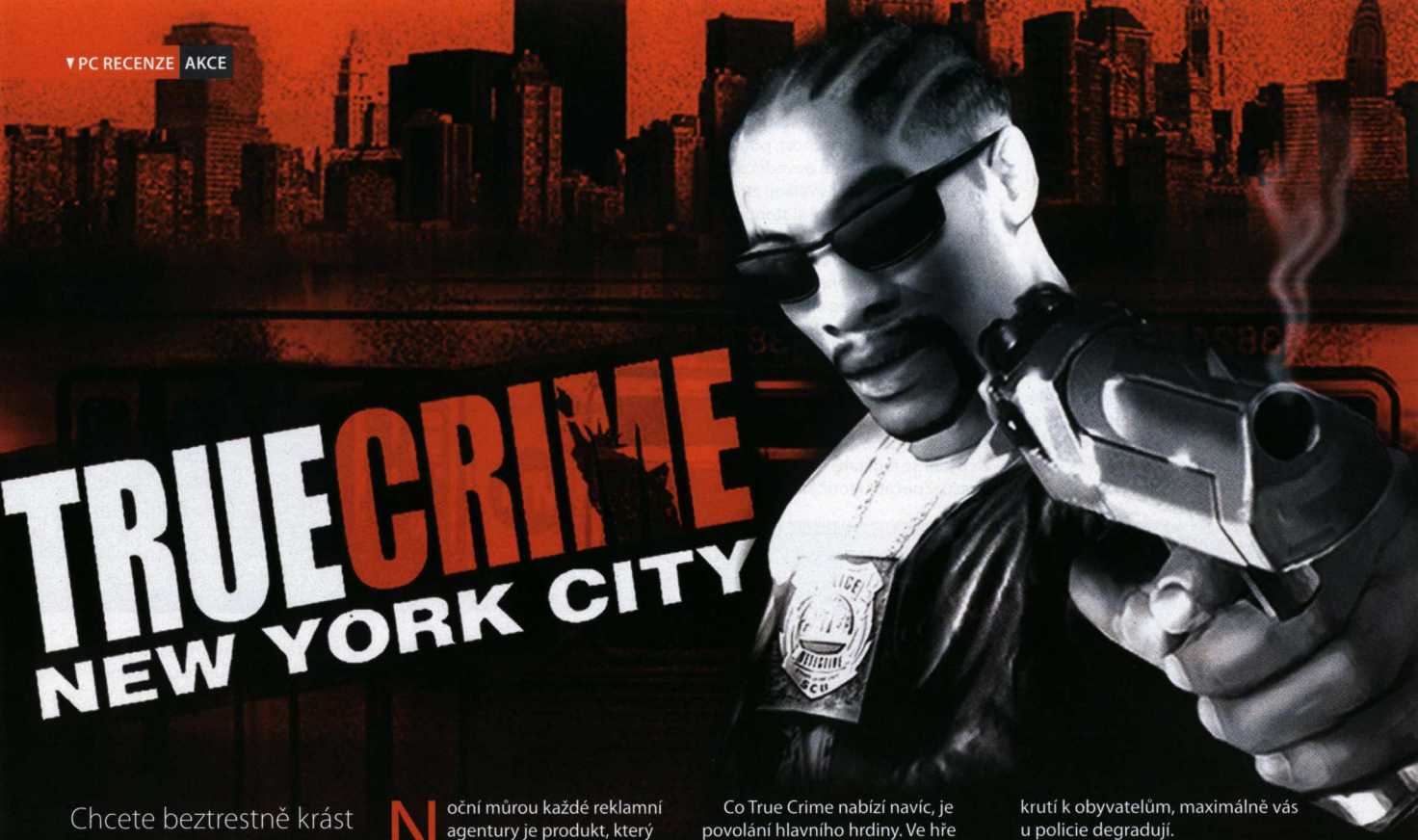
ROZHODNE SE V CÍLI

Ačkoliv se předchozí řádky nevyhýbaly kritice, Evolution GT je celkově zábavnou hrou. Ano, některé nápady jsou zvláštní, ale jinak hra nabízí třiatřicet vozů nejrůznějších značek, které proženete na čtrnácti tratích (ať už na venkovské Cote d'Azur, v Londýně a dalších městech nebo na okruhu Laguna Seca). Mód kariéry dokáže na několik volných večerů spolehlivě

Evolution GT **7,6** VERDIKT

- ▲ Zábava a hratelnost
- ▲ RPG prvky
- ▲ Ostatní změny
- ▼ Podvody protivníků
- ▼ Model poškození
- ▼ Slabší grafika

Evolution GT je zábavný a hratelný. Přináší jisté změny, ale ty jsou díky jejich podání docela nudné a někdy až nepochopitelné.



TRUE CRIME NEW YORK CITY

Chcete beztrestně krást auta, zabíjet a obírat lidi? Dejte se k policii!

Noční můrou každé reklamní agentury je produkt, který ničím úžasným nevyniká. Není nejkrémovější, nejvíce smart ani sexy, nedoporučují jej čtyři z pěti bezdomovců, natožpak odborných lékařů. Každý zasvěcený dobře ví, že se na trhu pohybuje několik objektivně lepších konkurentů. A zrovna vy musíte lákat zákazníky na něco tak nudného, šedivého… jako ulice New Yorku zkrápěné deštěm.

VELKÉ SHNILÉ JABLKO?

True Crime je hrou, která bezostyšně kopíruje koncept veleúspěšného simulátoru gangstera GTA. Ovšem zatímco každý díl kontroverzní akce od Rockstaru patřil na nejvyšší příčky soutěže o přízeň hráčů, True Crime od počátku cílí nanejvýš na druhou ligu. Když k tomu připočteme naprosto neoptimalizovanou PC verzi (hra je primárně určena pro současné konzole), máme zde horkého kandidáta na sestup do oblastní divize.

True Crime 2 (před dvěma lety vyšel první díl, odehrávající se v Los Angeles) má papírově vše, co by měl správný klon GTA mít. Obrovský herní svět (hra poměrně věrně simuluje centrum New Yorku), solidní příběh, množství vedlejších misí, spoustu obchůdků, v nichž se můžete nasytit, vybavit či pobavit, a samozřejmě… černocha v hlavní roli. Protože teď jsou ghetta, Afroameričané (ať jsme politicky korektní) a vůbec vše okolo nich módní – jasný, nigga?

Co True Crime nabízí navíc, je povolání hlavního hrdiny. Ve hře jste policistou, což vám ale vůbec nebrání zmasakrovat půlku obchodu, otestovat nárazník nového auta o chodce v Central Parku nebo se jinými způsoby ucházet o označení hovado. Ano, obdržíte sice „záporné body" v rámci hodnocení morálky, ale na ty ještě nikdo neumřel.

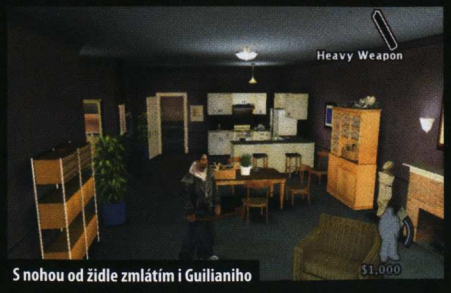
S ODZNÁČKEM JE ŽIVOT FAJN

Zaměstnanecké výhody se skrývají nejen v pěkné uniformě (kterou ale nemůžete používat, protože pracujete v civilu), ale především v možnosti zastavit jakékoliv auto na ulici a vyhodit z něj jeho původního majitele (což platí, i pokud jde o vozidlo kolegů z policie), nebo ve vedlejších misích, kdy vám hra stále nabízí policejní akci, která je nejblíže vaší lokaci.

Neznamená to konec morbidním hrátkám. Ve hře máte vždy na výběr mezi „dobrým" a „špatným" chováním. Drogy, nalezené u prohledávaných podezřelých, můžete odevzdat na oddělení nebo prodat na černém trhu, vandaly na ulici můžete zastřelit nebo zneutralizovat a spoutat. Za to vás podobně jako v prvním dílu hra ocení kladnými nebo zápornými body, které ale tentokrát nic neovlivní. Pokud budete obzvlášť krutí k obyvatelům, maximálně vás u policie degradují.

To je bohužel problém celé hry. Je až příliš viditelně rozkouskována na několik částí, které mají jen pramálo společného. Nacházíte zde hlavní zápletku, mise pro získávání informací, likvidaci ilegálních závodů a bitek, můžete řešit kriminální případy na ulici. Výsledným dojmem ale není ohromení ze spousty možností, které dohromady dávají životní příběh jednoho policisty, ale spíš pocit „hraji pět separátních her".

> Jste policistou, což vám ale nebrání zmasakrovat půlku obchodu nebo se jinak ucházet o označení hovado



S nohou od židle zmlátím i Guilianiho

PO STOPÁCH ZLOČINU

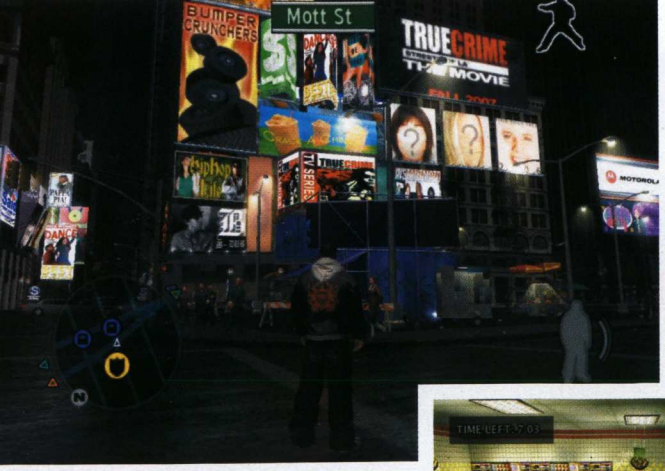
Příběhová linie je poměrně povedená, nabízí zajímavé zvraty a vykreslení postav. Mise si zaslouží označení pestré. Bohužel se v nich až příliš často opakuje schéma získání informací – honička – infiltrace do sídla „bosse" – první setkání s ním – likvidace všech jeho nohsledů – finální bitka s bossem – jeho vyslechnutí. Na základě získaných informací pak vesele pelášíte činit totéž o „dům dál".

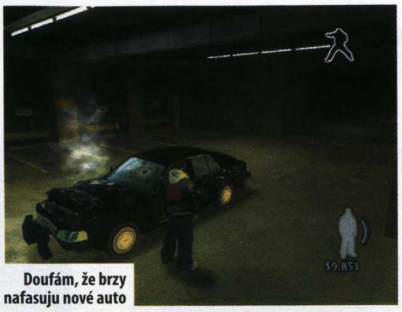
Honza Morkes, zástupce šéfredaktora
Užívá si slastí a strastí skorovenkovského života

Platforma PC, PS2, Xbox, GC

Žánr Městská akce
Výrobce Aspyr
Distributor v ČR CD Projekt
Homepage www.truecrime.com
Minimální konfigurace Procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, 64MB grafická karta, 2,7 GB na HDD
Lokalizace Titulky v přípravě
Cena 999 Kč

KONKURENTI
- GTA: San Andreas **9,0**
- Godfather **8,1**
- True Crime: Streets of L.A. **8,0**




Doufám, že brzy nafasuju nové auto

CO JSTE (MOŽNÁ) NEVĚDĚLI O NEW YORKU

- V 17. století jej koupili Nizozemci od Indiánů za 24 dolarů (650 Kč)
- Původně se město jmenovalo Nový Amsterodam
- Socha svobody byla vyrobena ve Francii, která jej USA darovala na vyjádření přátelství mezi oběma národy
- Kvůli komplikované dopravní situaci pouze 30 % Newyorčanů jezdí do práce vlastním autem (průměr v USA je 90 %)
- V New Yorku žije více než třetina amerických herců

Respektive dům… herní New York je opravdu obrovský, takže se cestování protáhne. Bohužel to není žádná zábava. Vozidel sice není nejméně, ale rozdíl mezi jejich chováním je minimální. Vůbec celé zpracování jízdních vlastností si zasluhuje hodnocení „otřesné". Otočit limuzínu do několikanásobných hodin je v True Crime samozřejmostí a to není řeč o náhle vybuchujících motorkách, případně zatáčení, které nemá s reálným řízením nic společného.

VEZMĚTE PS2 DISK A VLOŽTE JEJ DO PC

To je ale pouze vrcholek ledovce, který plave v zamrzlém programovém kódu hry. I když grafická stránka True Crime připomíná spíše GTA 3, plynulého chodu nedocílíte ani na více než 2GHz procesoru a moderní grafické kartě. Neuvěřitelnou kombinaci hnusného obrazu a cukání doplňuje nezkrotitelná kamera, která má problémy nezávisle na tom, jestli se pohybujete v ulicích či v interiérech.

V porovnání s výše zmíněnými zabijáky hratelnosti vnímáte kilotunu programových chyb spíš jako důsledek zvráceného humoru autorů. Můžete například stíhat zločince, který nastupuje do auta. Vy se jej pochopitelně snažíte dohnat, ale místo abyste jej vyhodili ze sedačky, hra vás nasměruje k otevření deset metrů vzdáleného civilního vozu. To není normální. K ovládání lze říct pouze, že mezi minimálními požadavky hry chybí zmínka o nutnosti vlastnit minimálně tři horní končetiny. Pokud k tomu přidáte pět dioptrií a ztrátu vlastních brýlí, možná se budete bavit.

True Crime nenavázal na svého předchůdce. Zatímco příběhová linie nenabízí nic nového, avšak alespoň se dá hrát, zbytek hry je utopen v šedi neumětelství, bizarních výjevů a odfláknuté optimalizace na PC. Konzolové verze lze považovat za lehce nadprůměrné akční hry, na počítačích se díky technickému zpracování True Crime dá hrát, pouze pokud milosrdně zapomenete na všechny GTA a jeho následovníky.

True Crime: New York City

4,9 VERDIKT

- ➕ Realisticky zpracovaný New York
- ➕ Solidní příběh
- ➕ Licencovaný soundtrack
- ➕ Policejní mise
- ➖ Slabé mise mimo příběh
- ➖ Otřesné chování vozů
- ➖ Odfláknutá optimalizace na PC
- ➖ Obrovské množství bugů

Realisticky zpracované ulice New Yorku jsou fajn, k vytvoření dobré hry je ale třeba víc.

inzerce

Optická myš

A4tech Gamer X-718, 5 speed, USB+PS/2

Super citlivá optická myš pro náročné hráče, nabízející kromě fantastické přesnosti a rychlosti i volbu citlivosti od 600 do 2000 DPI. Nyní za super cenu. • CYBEX kód: 4600047

499 Kč
Doporučená cena: 699

LCD panel

ACER AL1951Ds 19"

Doba odezvy pouhé 2 ms zaujme hráče a milovníky moderní techniky, kteří ocení při náročných hrách a sledování mediálních aplikací jasný a ostrý obraz. • CYBEX kód: 5840099

11.180 Kč
Doporučená cena: 12.720 Kč

Mobilní telefon

BENQ-SIEMENS EL71

Nový telefon EL71 nastavuje standardy designu: ultratenký, vysouvací telefon s exkluzivním kovovým krytem nabitý funkcemi. • CYBEX kód: 3420319

6.519 Kč
Doporučená cena: 7.190 Kč

Uvedené ceny jsou bez DPH a jsou platné ke dni 1. 6. 2006.

Reprosoustava

CREATIVE GigaWorks G500 Pro-Gamer THX

Mocný zvuk pro dokonalé hraní s certifikátem THX. CYBEX kód: 1630258

6.999 Kč
Doporučená cena: 8.210 Kč

Počítačová sestava

GamePC

Počítač pro každého, vhodný i na novější hry. LCD monitor v ceně sestavy. Athlon 64 3000+, GF 6600, 512MB, 120GB, DVD±RW multi, 17"LCD. • CYBEX kód: 8030031

17.760 Kč

Sluchátka

TRUST HS-4100 Headset USB

Komunikační sluchátka s mikrofonem na USB, vhodné pro síťové hry i Skype. Nevyžadují zvukovou kartu. CYBEX kód: 4720179

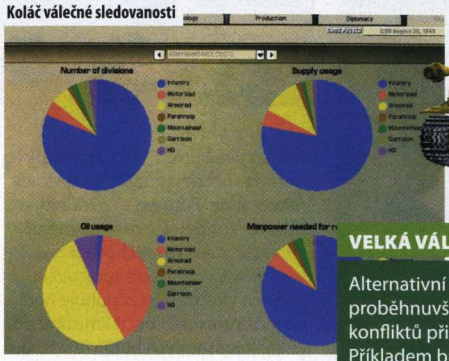
620 Kč
Doporučená cena: 716 Kč

www.cybex.cz

ElectroHall.cz vltava.cz Obchodník roku 2005 Internetoví obchodníci cybex.cz musickatalog.cz

Vlajky USA, zabodnuté kolem Moskvy, neznamenají, že američtí studenti přijeli na stá

Rusko-americký konflikt u Ústí nad Labem



Koláč válečné sledovanosti

Hearts of Iron 2: Doomsday

Starý kontinent očima válečných fetišistů z Paradox Entertainment

Akcechtiví vývojáři se s hráčem mazlí jako středoškolský učitel se studenty před blížící se maturitou. Hra (respektive datadisk na rok starý titul) Hearts of Iron 2: Doomsday vás bez milosti vrhne do komplikovaného příběhu, jehož součástí je několik válečných front (především na území Evropy). Rozhodně tak přijde vhod obsáhlý tutoriál, čítající několik hodin bojů a obchodu. Příběh specifické realtime strategie staví na alternativním průběhu studené války, jež v roce 1953 dostala teplotu a přešla na horkou fázi. Nevyzpytatelný Stalin hodil rukavice Harry Trumanovi a třetí světová válka byla na světě. Země se názorově rozdrobila a konfliktu se nevyhnul jediný stát.

> Oko za oko, zub za zub. A nemáte-li oči ani zuby, připravte se na rudý útok

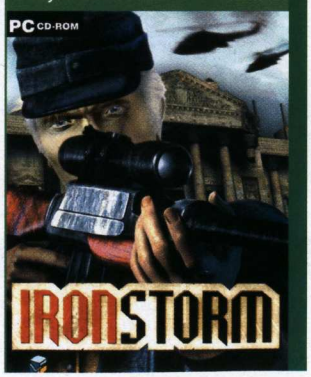
Hráč jich ovládá celkem 175 a jsou soustředěny ve třech celcích. První ze skupin čítá několik desítek prosovětských států, zbylá dvě uskupení jsou proamerická a neutrální (kupříkladu Švýcarsko a Švédsko). Do konfliktu jsou však nepřímo zapojeny i neutrální země – formou nepřátelského anšlusu či bojů odehrávajících se na jejich území. Významnou roli hraje v podobných situacích diplomacie. I přes probíhající konflikt stalinistů a trumanovců lze při napadení neutrální země vyjednávat s oponentem o jeho odchodu. Pakliže vojenské vedení Sovětského svazu zasvrbí svědomí, své armády v poklidu stáhne. Hra je však dost inteligentní na to, aby věděla, že podobný ústupek nebude zadarmo. Vše tak napraví staré dobré americké dolary či vzdání se jedné ze strategických vojenských pozic. Oko za oko, zub za zub. A nemáte-li oči ani zuby, připravte se na rudý útok.

Snaha o diplomacii tak není všemocná, ústřední součástí hry jsou pochopitelně vojenské bitvy, odehrávající se na rozlehlé mapě. Hra obsahuje i editor kompletních scénářů, což je zárukou pro další desítky hodin zábavy. V něm vytvoříte kompletně nový příběh se seznamem jednotlivých bitev. Aby toho nebylo málo, hratelnost je vylepšena o vývoj vlastních technologií. Klíčové pokroky byly ve vojenském průmyslu vždy úzce spjaty s probíhajícími válkami, což je v Doomsday patrné na množství letových technologií, které budete mít k dispozici. Kromě proudových stíhaček přijdou do malých bitev vhod bojové helikoptéry a přepravní stroje. V rámci boje na dálku oceníte taktické střely země-vzduch.

Stěží budete hledat chvíli pro siestu, neboť nepřítel výborně čte hru. K bezproblémovému postupu je nezbytná vytrvalost keňského běžce a trpělivost osvíceného. Vysoká obtížnost titulu je však jedním z mála záporů jinak excelentní strategie a pro hardcore hráče bude datadisk Doomsday herní ambrozií.

VELKÁ VÁLKA NARUBY

Alternativní scénáře proběhnuvších globálních konfliktů přináší i akční hity. Příkladem budiž FPS Iron Storm, jejímž námětem je 80 let trvající první světová válka. Hráč se ocitá v roli spojeneckého vojáka, jenž musí proniknout za nepřátelskou rusko-německo-mongolskou linii. Krajina je plná zákopů a ostřelovačů, kteří v tamních troskách domů sídlí možná desítky let. Z příběhu plyne jedno ponaučení – raději dvě světové války, než jednu trvající 80 let.



Alan Jarrar, stálý spolupracovník Doupěte
Příležitostný nekuřák

Platforma PC

Žánr RTS
Výrobce Paradox Entertainment
Distributor v ČR Neoznámeno
Homepage www.heartsofiron2.com/dd
Minimální konfigurace Procesor 1,2 GHz, 256 MB RAM, 4MB grafická karta, 600 MB na HDD
Lokalizace Ne
Cena cca 999 Kč

KONKURENTI
- Codename: Panzers – Phase Two **8,1**
- Axis & Allies **7,2**
- Blitzkrieg 2 **6,9**

Hearts of Iron 2: Doomsday **8,0** VERDIKT

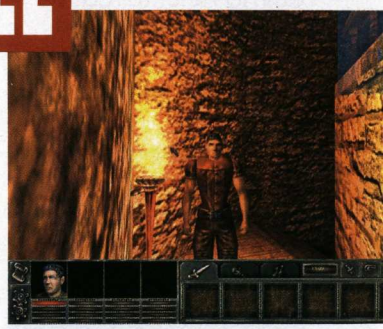
- ▲ Propracovaný management
  Vylepšená AI
  Solidní hratelnost
- ▼ Slabší příběh hry
  Místy značně vysoká obtížnost

Samostatně hratelný datadisk vynikající strategie, který se zabývá věčnou otázkou „Co by se stalo, kdyby…?".

Co bude dnes k večeři?

Borderzone

Epické RPG? Spíš hranatý pokus o něj



Martin Demiger, stálý spolupracovník Doupěte
Číst neumí, ale píšou dobře

Kdyby působila celá hra stejným dojmem jako na okolních obrazcích, měli bychom co dočinění s dalším Gothicem nebo novým Elder Scrolls. Borderzone však po přirovnání k titulům podobného formátu může maximálně toužit. Pod zajímavým obalem číhá pěkně šťavnatý červík: tvůrci si totiž urvali sousto, které nedokázali přežvýkat do hratelné podoby.

Borderzone učebnicově naplňuje definici typického RPG: začínáte tvorbou postavy (jméno zůstává erární), úpravou jejích dovedností (pohyblivost, inteligence, síla…) a výběrem nezbytného povolání (zloděj/mág/válečník). Musíte přitom dobře zvážit svou volbu, neboť se od ní odvíjí další počínání ve hře. Netřeba zdůrazňovat, že styl boje kouzelníka („Hodím ti tam fireball!") je od válečníka („Za vlaaaaaast!") odlišný. Podobně je tomu i v případě, kdy před vámi hra rozprostře nový úkol. Musíte získat klíč. Jste zloděj? Ukradnete ho. Mág? Vymyslíte taktiku, s níž klíč získáte, aniž byste se museli snížit k nekalým praktikám.

Borderzone začne vadit byť jen jediná věc, budete si rázem více všímat dalších nedostatků, které se na vás sesypou jako lavina. Stačí více vnímat zmiňovanou grafiku a ovládání. Najednou je ta tam tolerance k zastaralému technickému zpracování a trpělivost s krkolomným ovládáním. Zábavnost úvodních minut se promění doslova v utrpení, které ze stereotypu a – to převše devším – zabugovanosti nevyvede ani dobrý příběh. Za ten bych vývojářům mohl i zatleskat.

> Proč grafika ve hře připomíná časy, kdy Lara Croft nastupovala na první ročník archeologie?

První dojmy z hraní jsou excelentní. Bez mučení přiznávám, že jsem úvodní minuty prochrochtal blahem a nadšeně si výskal při plnění jednotlivých questů. Okrást psa (!), nabrousit meč, navštívit věznici (kupodivu dobrovolně)… zábava! Nevadí hranatá grafika, zprasené ovládání, ani mírumilovné ražení všech úkolů – hlavní je fakt, že to baví. Už po půlhodince si ale začnete všímat na první pohled neviděných detailů. Procházíte pořád kolem stejných lidí. Ať už jdete kamkoliv, všude na vás čeká stejný brunet se stejnou otázkou. A věřte mi, že málokdo má nervy odpovídat stokrát denně na větu „How is life?".

Dalším problémem jsou truhly. Najdete je v každé místnosti a dokonce v ještě větším počtu než zmíněné brunety. Proti bednám jako takovým bych nic nenamítal, kdyby v každé nebyl schován valoun zlata a nějaký ten lektvar. Hra se díky tomu stává dětsky jednoduchou: v okamžiku, kdy dojdou peníze nebo mana, stačí opustit exteriéry a zavítat dovnitř. Ona už se nějaká bedýnka najde!

Atmosféru úspěšně narušují časté loadingy. Při přechodu z lokace do lokace se s delším načítáním dá počítat, ale při vstupu do každé budovy? Nebo dokonce při střídání dne a noci? To páni vývojáři nemohli myslet vážně… Jakmile vám na Borderzone začne vadit byť jen jediná věc, budete si rázem více všímat dalších nedostatků, které se na vás sesypou jako lavina. Stačí více vnímat zmiňovanou grafiku a ovládání. Najednou je ta tam tolerance k zastaralému technickému zpracování a trpělivost s krkolomným ovládáním. Zábavnost úvodních minut se promění doslova v utrpení, které ze stereotypu a – to přes devším – zabugovanosti nevyvede ani dobrý příběh. Za ten bych vývojářům mohl i zatleskat.

Případné odvážlivce, kteří to s Borderzone risknou, čeká sofistikovaný způsob podání děje. Řeč je o animacích, jež vás budou provázet často a které svou přítomností patřičně zvedají křivku na grafu zábavnosti. Nabízí se proto logická otázka: proč mohou být filmečky zpracovány na jedničku a grafika přímo ve hře připomíná časy, kdy Lara Croft nastupovala na první ročník archeologie?

Škoda. Borderzone po stránce obsahu nabízí hodně, ale mnohem víc ztrácí formou, kterou se prezentuje. Holt „dobré RPG" se od „typického" v mnohém liší.

Platforma PC

Žánr RPG
Výrobce Saturn+
Distributor v ČR Cenega
Homepage int.games.1c.ru/borderzone
Minimální konfigurace 1 GHz, 256 MB RAM, 32MB grafická karta, 1,6 GB na HDD
Lokalizace Titulky
Cena Neoznámeno

KONKURENTI
- Elder Scrolls: Oblivion **9,4**
- Gothic 2 **7,5**
- Gothic **8,0**

Borderzone **4,0** VERDIKT

- ▲ Animace
  Příběh
- ▼ Grafika
  Bugy
  Nuda
  Otravní bruneti!

Němci mají svůj Gothic, Američané ságu Elder Scrolls… a Rusové? Ti mají smůlu. Borderzone spadá do vod podprůměru a nenabízí nic zvláštního.

Člověk se někdy diví, jak nelogicky se oheň šíří

Těžká technika, to už jde do tuhého

Kluci, nepůjdeme radši na pivo?

Fire Department 3

Být popelářem už nás dávno neláká. Teď frčí požárníci

DVD **Video najdete na** DVD 04/06

Platforma PC

Žánr Strategie z hasičského prostředí
Výrobce Monte Cristo
Distributor v ČR US Action
Homepage www.montecristogames.com/fire-department-3/en/index.html
Minimální konfigurace Procesor 1 GHz, 256 MB RAM, 64MB grafická karta, 1,2 GB na HDD
Lokalizace Titulky
Cena 299 Kč

KONKURENTI
- Emergency 3 **6,4**
- 911: Fire Rescue **2,0**
- Fire Captain **Nehodnoceno**

Jak říkávaly naše babičky, před ohněm se schováš, ale vodě neutečeš. Stará pravda se opět potvrdila letos na jaře. Jenže voda, při vší úctě k této blahodárné tekutině, může jen stěží posloužit jako herní námět (s výjimkou námořních bitev a her, jež se pokoušejí vodní dopravu a přepravu simulovat). Představa, že se budeme jako statný záchranář s postavou Arnolda Schwarzeneggera brodit zaplavenými oblastmi, láká jen zvrhlé jedince s nespočtem úchylek. Ale oheň, to je jiná. Konec konců, hasiči byli odjakživa těmi, které nám rodiče i média předkládala jako vzor statečnosti.

PROTI OHNI A HNED POTŘETÍ

A že je jejich práce nebezpečnější, než doupěcí víkend před uzávěrkou, ukázaly už předchozí dva díly Fire Department (byť s různými názvy). Nezklamaly a naopak překvapily jistými kvalitami, které ale trojka uzemnila ve světě omezení a nulové volnosti. Co naplat, že se před vámi hned v první misi rozprostřou nebezpečně vzhlížející plameny (grafika je mimochodem stejná jako v předchozím dílu), když nemáte čas se ani porozhlédnout po okolí. Level design je striktní a nekompromisní, a tak se hráč ztrácí pod tíhou desítek příkazů a úkolů, mezi nimiž byste marně hledali ten základní s nálepkou „uhas požár a zachraň maximální počet ohrožených".

Místo toho se budete potýkat s úkoly, jež vám káží odstranit nejrůznější překážky, překonat támhletu a zase tamtu nástrahu. Vše panicky a bez rozmyslu. Obtížnost však není hlavní příčinou slabšího hodnocení. K tomu se Fire Department 3 dopracoval především nedostatkem jakékoliv přidané hodnoty. Omezení jsou příliš veliká, a když i do akce vyrážíte s týmem, který vám nadefinuje počítač, nadšení ze hry se ztrácí. Proč tvůrci neimplementovali RPG prvky jako získávání zkušeností? Proč si hráč nemůže říct „do akce vezmu tyto dva, třetího nechám odpočívat, je unavený/zraněný" s tím, že se jeho rozhodnutí ve hře skutečně projeví?

PANIKA MŮŽE BÝT ZÁBAVNÁ

Přestože nepřehlednost herních úkolů a hráčova rozpolcenost, kdy musí přebíhat po více místech a řešit několik zásadních situací, může být v jistých okamžicích frustrující, Fire Department 3 působí zábavně. Problém se ale ukrývá v mikromanagementu hry, kdy se hráč nemůže ani na okamžik spolehnout na své svěřence. Jakkoliv zvládají několik zásadních úkonů sami, naprostou většinu situací musíte vyřešit jejich pečlivým plánováním. Požárník neotevře dveře bez vašeho příkazu, neodnese oběť, dokud ho k tomu nevyzvete. Po chvilce hraní máte pocit, že ve chvíli naléhavé potřeby by čekali na váš rozkaz, aby si odskočili na onu místnost.

Paradoxně nejvíce spokojeni tak budete v misích, kde jsou úkoly předem dané a hráč již zpočátku s jistotou ví, co jej na místě akce čeká. Překvapit vás ale může odlišnost požáru, s nímž bojujete. „Klasickému" ohni sekunduje ten vzniklý elektrickým zkratem, nebo další dva, jež mají původ v chemikáliích nebo vzplanutí kovu. Každý z nich vyžaduje odlišný přístup a výbavu (u požárníků ji lze měnit v průběhu mise). Ve finále zde máme další bod, na který musíte myslet. A také bod, jenž symbolizuje Fire Department 3 jako celek. Zmatenost a nepřehlednost nemohla dát dohromady hru, která by byla šťavnatá a lákavá v každém ohledu. Možná příští díl.

Kamil Gric, šéfredaktor
Oddává se orgiím se svými doutníčky

> Požárník neotevře dveře bez vašeho příkazu, neodnese oběť, dokud ho k tomu nevyzvete

Kdo měl vzít ty klobásy?

Fire Department 3 **4,8** VERDIKT

- Dobrý námět
- Některé zábavnější mise
- Přehledný a jednoduchý interface
- Graficky stejné jako předchozí díl
- Level design
- Nedostatek inovací
- Často zmatené

Dobrý nápad se setkal s pokulhávajícím zpracováním, které většinu hráčů donutí Fire Department 3 zahodit už po pěti minutách strávených v jeho společnosti.

PŘIDEJ SE K NÁM!

Magie versus technika

Hledáme schopného vůdce, který povede strany Alinů a Vinci do krvavého boje a svými činy rozhodne o tom, kdo je tady pánem! Pokud si myslíte, že by světu měla vládnout magie v podání mystických Alinů, dejte jim svůj hlas. Preferujete-li naopak exaktní míry v podání technicky vyspělého domu Vinci, máte předem jasno, komu propůjčíte svůj mandát! Pošlete email na adresu: soutez@cdprojekt.cz s důvodem, proč se přidáváte k jedné z těchto stran, a budete mít šanci stát se jejím vůdcem. Vůdce vítězné strany získá hlavní odměnu v podobě skvěle vybaveného notebooku AMILO PI od společnosti Fujitsu Siemens a rok hraní od CD Projektu k tomu. Pro ostatní jsou připraveny další skvělé odměny v podobě LCD monitorů Siemens či laserových myší Siemens.

V PRODEJI OD ČERVNA

Podrobnosti o akci naleznete na adrese
http://cdprojekt.cz/rl/

FANTASTICKY NÍZKÁ CENA
999
KORUN ČESKÝCH

Rise of Legends vám přinášejí autoři cenami ověnčené strategie Rise of Nations!

Poznámka: akce končí 1. 9. 2005! Po uplynutí této doby již nepřijímáme nové rekruty

Přidej se k nám a získej:
- skvělý notebook Fujitsu Siemens AMILO PI
- Dva LCD monitory Fujitsu Siemens L17-1
- Deset laserových myší Fujitsu Siemens GL2400

...a další skvělé odměny!

RISE OF NATIONS
RISE OF LEGENDS

FUJITSU SIEMENS

Microsoft game studios

BIG HUGE GAMES

PROFESIONÁLNÍ ČESKÁ VERZE CZ CD PROJEKT

CDPROJEKT
www.cdprojekt.cz
TVŮJ ZDROJ INFORMACÍ

© 2005 Big Huge Games, INC. All rights reserved. Big Huge Games is the exclusive trademark of Big Huge Games, INC. © 2005 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft, the Microsoft Game Studios logo, Rise of Nations, and Windows are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.

War on Terror

Víc než strategii čekejte bruslící lemury, co zatančí bolero

> Herní AI je na úrovni homo habilis 14 dní bez vody a jídla

Asi před dvěma týdny se na jednom mediálním večírku herečka Paris Hilton rozhodla, že zachrání lampu, jež (plně zapnutá) ztroskotala v zahradním bazénu. Od usmrcení elektrickým proudem ji zachránil jeden z hostů. Podobná historka jen dokazuje, že pod krásnou slupkou se může skrývat prázdnota, hniloba (v případě člověka tupost a naivita). War on Terror je herní obdobou blonďaté „celebrity". Screenshoty z dob přípravy strategie vypadaly jako šlehačka posypaná kakaem na těle spoře oděné dívky. Finální verze hry však boura veškeré erotické představy.

Dějová linie hry protíná blízkou budoucnost, v níž dominují tři strany vznikajícího konfliktu (World Forces, jinak řečeno američtí paňásové, si opět hrají na světové četníky; dále tu máme teroristickou skupinu The Order a všemocnou Čínu). V rámci kampaně se vám dostane šestadvaceti misí, jež vás znechutí na příštího půl roku. Inteligence vašich a nepřátelských jednotek je na úrovni „homo habilis 14 dní bez vody a jídla". V situaci, kdy budete se svým plukem hledat útočiště v některé z městských pevností, dojdete k závěru, že buďto v Paříži nemají jediné dveře, nebo jsou vaši svěřenci padlí na hlavu. Opevnění budovy vojáky je takřka nemožné, přestože do domů vedou jasně viditelné schody či žebřík.

Jednou z dalších perliček „aprílového" titulu jsou pouliční boje. Projev vojáků je k smíchu i pláči. Během nepřátelské palby se nekryjí, ba ani nezastaví, aby mohli lépe zamířit. Místo toho jdou směrem k místu střelby s úmyslem dát oponentovi headshot z půlmetrové vzdálenosti. To by nebyla až tak neobvyklá chyba, směšné však je, že se jim podobné kousky daří. Nemluvě o realisticky zpracovaných bitvách vozidel – tank a dodávka vybavená kulometem stojí asi dva metry od sebe a střílí jeden na druhého přes tři minuty. Přemýšlel jsem, zda po dlouhém čekání vybouchne jako první tank, ale vývojáři mě zklamali a svůj žertík nedotáhli do konce – dodávka shořela rychleji.

Zábava tím zdaleka nekončí. V jedné z misí budete mít za úkol vysvobodit několik rukojmí. Jakmile se k zajatcům dostanete, hra vám dá za úkol vyčistit prostor kolem budovy, aby nedošlo k ohrožení jejich životů při transportu do bezpečí. Nicméně „prostor kolem budovy" v překladu znamená „celý ostrov". Mise se tak z patnácti minut protáhne na půldruhé hodiny, neboť vývojáři rafinovaně umístili jednoho nepřátelského vojáka na samý sever a druhého na jižní cíp pevniny. Odvážím se říct, že jediným pozitivem jinak naprosto otřesné strategie je grafika, neboť kouřové efekty a jiné detaily jsou k nakousnutí. Luxusní podívaná ale nic nenadělá s ostudným zpracováním všech ostatních herních aspektů. War on Terror a strategie? Maximálně v tiskovém prohlášení autorů!

Alan Jarrar, stálý spolupracovník Doupěte
Příležitostný nekuřák

HERNÍ SMETIŠTĚ

Do škatulky nehratelných hrůzností spadá i titul z roku 2004 Spiderman 2. Hořký šálek utrpení nabízí šest hodin bezúčelného poskakování v otřesné grafice za 1 799 Kč. Kolega David Sláma napsal před dvěma lety recenzi na strategii Steamland v jednom brněnském psychiatrickém ústavu (ID článku 106427). Bližší pohled do světa herních katastrof nabídne i rubrika TOP 10 v příštím vydání Doupěte.

Platforma PC

Žánr Realtime strategie
Výrobce Digital Reality
Distributor v ČR US Action
Homepage www.waronterror.de
Minimální konfigurace
Procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, 64MB grafická karta (hra nepodporuje GF 4 MX), 800 MB na HDD
Lokalizace Titulky
Cena 299 Kč

KONKURENTI
- Ground Control 2 **9,0**
- Age of Empires 3 **8,9**
- Hra na schovávanou **10**

War on Terror **2,9** VERDIKT

- Hodně se zasmějete
- Grafika
- Umělá (ne)inteligence jednotek
- Na hlavu postavené mise
- Všechno, na co si vzpomenete

Herní Paris Hilton – krásná na pohled, ale kde nic, tu nic. War on Terror neudělá díru do světa, ale jámu do hráčovy trpělivosti.

164 stran za pouhých 99 Kč

KATALOG MOBILŮ

jaro/léto 2006

V PRODEJI OD 27. DUBNA!
VŠECHNY MOBILY NA ČESKÉM TRHU

- recenze všech mobilních telefonů na českém trhu
- kompletní parametry a ceny
- rady pro výběr mobilu
- průvodce bazarovými telefony

více než 300 mobilních telefonů!

Nejlepší rádce při výběru nového telefonu

Hry za pakatel!

Recenze budgetových titulů

499 Kč 299 Kč 399 Kč

FULL SPECTRUM WARRIOR

Původně simulátor pro armádní velitele, posléze hra, které sklízela (a stále sklízí) úspěchy. Navzdory prvnímu dojmu nejde o tuctovou střílečku z prostředí speciálních jednotek, ale strategii. Coby velitel jednotky ovládáte své svěřence z pohledu třetí osoby (aniž byste se fyzicky nacházeli na bojišti). Taktické možnosti máte přesto poměrně velké – své dva čtyřčlenné týmy řídíte zvlášť, vojáci se mohou vzájemně krýt, podporovat, případně napadat nepřítele z více stran. Kouzlo hry spočívá v realistickém zpracování: nejde o to poslat vojáka zabít nepřítele na druhé straně, ale vytvořit mu takové podmínky, aby jej opravdu zasáhl. Solidní hodnocení, které hra sklízí v recenzích, kazí jedině umělá inteligence a poměrně stereotypní hledání, jak nepřítele napadnout ze zálohy.

Hodnocení :· **8,0**

Platforma :· PC
Žánr :· Taktická strategie
Výrobce :· Pandemic Studios
Vydavatel :· CD Projekt
Rok vydání :· 2004
Lokalizace :· Titulky
Cena :· 499 Kč

DOUPĚ 5/06 KOUPĚ MĚSÍCE PC

BROTHERS IN ARMS

Jestliže vám připadá Full Spectrum Warrior příliš zbabělý a vyznáváte heslo „pokud má velitel zahynout, tak jedině v první linii na frontě", Bratři ve zbrani vás nezklamou. I když paradoxně nabízejí podobný herní princip jako jejich moderní kolega, pojetí je jiné. Ocitáte se v druhé světové válce, kdy se na velení z pohodlného koženého křesílka kdesi v týlu nehrálo. Ve hře budete se svou jednotkou přímo na bojišti součástí operace Den D při slavném vylodění v Normandii. Osm dní akce sice znamená, že narazíte jen na jeden typ prostředí, na druhou stranu tím autoři získali volnost pro vytvoření emocionálního příběhu o životě jednotky ve válce. Bratři ve zbrani na první pohled vypadají jako Call of Duty, ve svém nitru ovšem skrývají mnohem větší důraz na realitu a emocionální prožitky.

Hodnocení :· **8,8**

Platforma :· PC
Žánr :· Akce
Výrobce :· Gearbox Software
Vydavatel :· Playman
Rok vydání :· 2005
Lokalizace :· Titulky
Cena :· 299 Kč

EMPIRE EARTH 2

Převést koncept Civilizace do realtime podoby se odhodlalo více titulů. Empire Earth 2 však patří mezi ty nejpovedenější. Hra megalomansky simuluje celou lidskou historii (pochopitelně primárně z válečného pohledu). Postupně vás provede třemi kampaněmi, které se odehrávají od starověku až po blízkou budoucnost. Chybí tedy globální režim ve stylu již zmiňované Civilizace (nebo konkurenta Rise of Nations), herní mise vás svou náplní ale v žádném případě nezklamou. Empire Earth 2 patří z logiky věci mezi „pomalejší" strategie. Než vybudujete městečka, postavíte nezbytné budovy, chvíli to trvá. Pozdější obří bitvy vám však trpělivost vynahradí. Počet jednotek na mapě vede bohužel mnohdy k menšímu chaosu, kterému budete čelit zejména v novodobých bitvách.

Hodnocení :· **8,2**

Platforma :· PC
Žánr :· Realtime strategie
Výrobce :· Mac Doc Software
Vydavatel :· CD Projekt
Rok vydání :· 2005
Platforma :· PC
Žánr :· Akce

Honza Morkes, zástupce šéfredaktora
Užívá si slasti a strasti skorovenkovského života

COLIN MCRAE RALLY 4 POZDĚJI

Společnost CD Projekt oznámila, že k plánovanému rozšíření nové eXtra klasiky o tituly Colin McRae Rally 4 dojde až na přelomu května a června.

PC :· **CD Projekt** :· **199 Kč**

SOLDIERS: HEROES OF WW2

Ve stejnou dobu jako s Colin McRae Rally 4 se dočkáme i budgetové edice válečné akční strategie ve stylu Commandos.

PC :· **CD Projekt** :· **199 Kč**

WARLORDS BATTLECRY 3

Realtime strategie ze známého fantasy prostředí. Prodává se s českými titulky.

PC :· **US Action** :· **299 Kč**

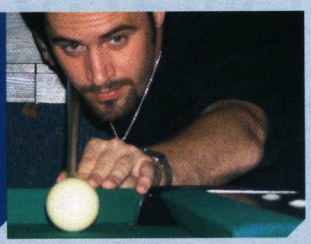
KONZOLOVÉ RECENZE

NAHRÁVÁME SOUČASNÝM KONZOLOVÝM HITŮM

TOULKY VIRTUÁLNÍ PŘÍRODOU

Uplynulý měsíc byl pro mne ve znamení návratu ke kořenům. Jelikož pocházím z Jeseníků, vždycky jsem miloval divokou přírodu. A během minulých týdnů jsem si jí užil do sytosti. Při toulkách tropickou džunglí ve Far Cry Instincts Predator jsem obdivoval vodní hladinu živější než v jakékoliv dosavadní hře. Hraní Tomb Raider Legend na Xboxu 360 obnášelo sestoupení do zatopených jeskyní i šplhání po zasněžených horách. A na konec ještě přišly na řadu lesy v Oblivionu. Je vskutku zajímavé, jak dobře toulky digitální imitací přírody na hráče působí. Že by to bylo právě tím, že průměrný hráč je často člověkem z města, jenž raději než na vandru stráví léto zavřený u počítače?

Když se potom před ním otevřou nádhery divoké přírody v počítačové hře, zůstává ohromen… nu, vzhledem k tomu, že jaro už nám dává ochutnávat sluníčka plným doušky, doporučuji zkusit podívat se do té opravdové přírody. Když nic jiného, můžete posoudit, zda HDR světlo opravdu funguje ve skutečnosti tak, jako v Half-Life 2. Na toulky přírodou si nezapomeňte zabalit také nové číslo Doupěte… a pro příjemné noci pod širákem například Nintendo DS s kapesní verzí hororu Resident Evil, na kterou vám tento měsíc nabízíme recenzi.



MARTIN ZAVŘEL,
vedoucí konzolové sekce

PATCHE DORAZILY NA KONZOLE

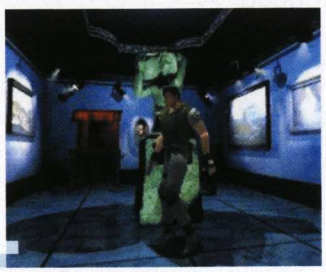
Xbox 360 již neodmyslitelně patří k životnímu stylu fanoušků konzolí. Všichni, kdo si tento báječný stroj již téměř půl roku užívají, se shodují na dobrých dojmech ze zákaznického servisu – poskytovaného prostřednictvím internetové služby „Xbox Live". Pokud máte doma internet, je možné vaši konzoli snadno připojit a stahovat si videa z nových her, hratelné ukázky, vylepšení firmware s novými funkcemi nebo odměny v podobě unikátních tapet a ikon za vaše úspěchy ve hrách. Můžete hrát online s přáteli, můžete si s nimi povídat prostřednictvím headsetu a můžete si psát vzkazy. Zní to báječně, ale nyní vyplouvá na povrch stinná stránka tohoto posunu konzolí směrem k uživatelské otevřenosti osobních počítačů. Bethesda oznámila přípravu patche pro jejich hru Oblivion – a to jak pro PC verzi, tak i pro Xbox 360. Když jsem viděl asi desáté zamrznutí hry na Xboxu 360, zarmouceně jsem si uvědomil, že skončilo vydávání dokonale odladěných konzolových her.

14 Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter
PC | PS2 | XBOX | XBOX 360

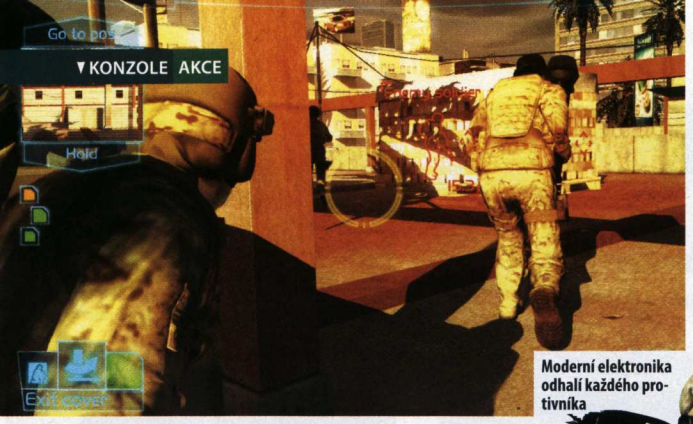
15 Far Cry Instincts Predator
XBOX 360

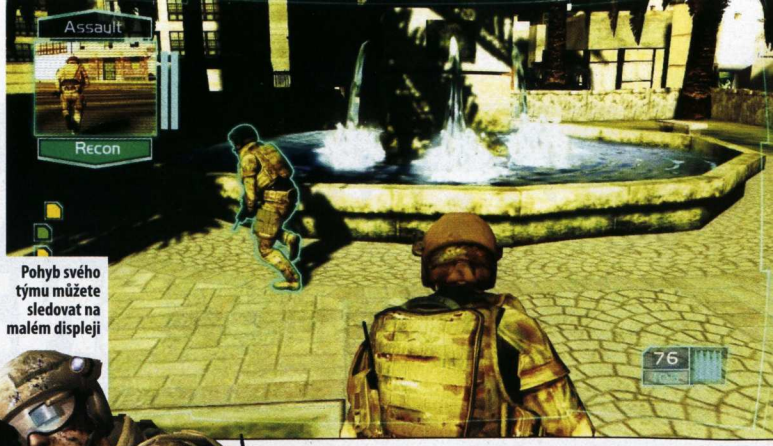
16 The Elder Scrolls IV: Oblivion
PC VS. XBOX 360

17 Animal Crossing
NDS



18 Resident Evil DS
NDS





Pohyb svého týmu můžete sledovat na malém displeji

Moderní elektronika odhalí každého protivníka

Ivan Kratochvíl, stálý spolupracovník Doupěte Fanoušek Červeného trpaslíka a dobrých her

Ghost Recon Advanced Warfighter

DOUPĚ 5/06 HRA MĚSÍCE Konzole

Válka se změnila. Noví nepřátelé a nové hrozby vyžadují nový přístup – nového vojáka. Vítejte u jednotky duchů

Čtyřčlenná americká průzkumná jednotka nehlučně postupuje ulicemi liduprázdného velkoměsta. Zlověstné ticho prořízne tupý úder. Jeden z vojáků se bezvládně kácí k zemi. „Man down! Man down!" Vzápětí se rozpoutá peklo. Desítky ozbrojenců vylézají z okolních krytů a zahajují zběsilou palbu na obklíčené vojáky. Šance na přežití jsou prakticky nulové, ale velitel elitního komanda vojáků budoucnosti je kapitán Scott Mitchell. S takovými situacemi si poradil už mnohokrát a zvládne ji i tentokrát. Nic jiného mu totiž nezbývá. Jeho muži na něj spoléhají. Nesmí zklamat!

VIZE VÁLKY 21. STOLETÍ

Konečně jsme se dočkali – dlouho očekávaný třetí díl série Ghost Recon je tady. Populární vojenská akce nás tentokrát přivádí do hlavního města Mexika, dvacetimilionového Mexico City. Polovojenské oddíly se zde vzbouřily proti připravované dohodě mezi místní vládou, Spojenými státy a Kanadou. Americká armáda proto okamžitě zasahuje a vysílá své elitní jednotky, aby získaly kontrolu nad městem a především aby chránily prezidenta. Nepřítel má ovšem značnou početní převahu a vy budete muset využít veškerých výhod svého vybavení, abyste dokázali přežít.

Jako příslušníci speciálních sil jste vyzbrojeni systémem IWS (Integrated Warfighter System), který kombinuje pokročilé zbraňové systémy, elektronické komunikační zařízení, GPS a balistickou ochranu. Díky elektronickému vybavení máte perfektní přehled o situaci na bojišti a snadno identifikujete spojenecké i nepřátelské cíle. Na první pohled komplikovanější HUD displej může trochu vyděsit, ale po chvíli se rozkoukáte a za pár okamžiků budete plně ve svém živlu.

JEDINEČNÝ ZÁŽITEK

Kampaň pro jednoho hráče nabídne 12 misí včetně tréninkové, která je poměrně důležitá, protože ovládání je komplexní a vyžaduje cvik. Je však plně konzistentní a bezproblémové, což přispívá ke skvělé-

Platforma :· Xbox 360, PC

Žánr :· Akce
Výrobce :· Ubisoft
Vydavatel :· Ubisoft
Distributor v ČR :· Individuální dovoz
Homepage :· www.ghostrecon.com/uk/ghostrecon3
Cena :· cca 1 999 Kč

KONKURENTI
:· Killzone **8,4**
:· Black **7,9**
:· Full Spectrum Warrior: Ten Hammers **7,6**

LAND WARRIOR

Pokud si myslíte, že systém IWS je čirou fikcí autorů hry, nenechte se zmást. Již od začátku 90. let minulého století pracuje Pentagon na koncepci digitalizovaného vojáka pro 21. století. Projekt nese název Land Warrior a jedná se o modulární integrovaný bojový systém pro příslušníky lehké pěchoty. Jinými slovy – možnosti Land Warrioru jsou velmi podobné tomu, co uvidíte ve hře. Současně se také proslýchá, že testy tohoto systému již byly ukončeny a měl být nasazen do akcí v Iráku a Afghánistánu.

s okolním prostředím je na dobré úrovni. Můžete rozstřílet vozidla, zničit prosklené vitríny nebo vyhodit do vzduchu třeba celou benzínku. Takhle má vypadat skutečná next-gen hra!

TEMNÁ STRANA MINCE

Nic není dokonalé a i na posledním pokračování Ghost Recon můžeme nalézt několik chyb. Předně je to, jako u většiny her, ne zcela perfektní AI. Nepřátelé reagují ještě poměrně inteligentně a během hry budete pozorovat i určitý náznak taktického postupu. Horší je to s jednáním vašich spolubojovníků, kteří postrádají pud sebezáchovy

tiplayeru nefunguje krytí za překážkami a chvíli vám bude trvat, než se s tímto prvkem znovu sžijete. Co k tomu vývojáře vedlo, mi není zcela jasné.

JDEME DO FINÁLE

Ghost Recon Advanced Warfighter je v dnešní době jednoznačně nejlepší vojenská taktická hra, která jen těžko bude hledat konkurenci. Výborné grafické zpracování, hutná atmosféra a především fenomenální hratelnost je splněným snem každého vášnivého hráče. Ghost Recon má ale jednu nebezpečnou vlastnost – jakmile začnete hrát, ztratíte pojem o čase.

ŠEDÁ VÁLKA

Šedá válka je nový pojem dnešní doby, který nám zavádějí vojenští analytici. Vyznačuje se tím, že zdrojem takového konfliktu nemusí být jen stát, ale také „neviditelná" teroristická organizace. Předpokládá se, že taková válka nebude lokální, protože teroristé mohou udeřit na jakýkoliv cíl na světě, kde dojde k nasazení nejvyspělejších technologií. V příštích válkách proto nebude záležet na početní převaze, ale zejména na dokonale vycvičených speciálních jednotkách, vybavených nejmodernějšími technologiemi s maximální podporou špičkové vojenské techniky.

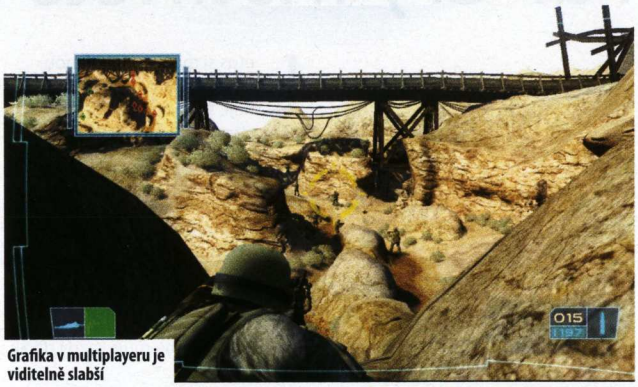
mu dojmu z hraní. Rovněž vydávání povelů týmu nebo jiným jednotkám je čitelné a snadné, takže plně uplatníte taktické možnosti, které jsou k dispozici. Na divoké proběhnutí úrovní, kdy vystřílíte vše, co se hýbe, zapomeňte. Ghost Recon je o taktice, vzájemném krytí, podpůrné palbě a kooperaci všech jednotek na bojišti. Zde se ukrývá kouzlo hry – odhalit nepřítele, chladnokrevně vyhodnotit situaci, zaútočit a nemilosrdně zneškodnit každého, kdo se postaví na odpor.

Jako skvěle vycvičený voják se dokážete perfektně pohybovat, krýt za překážkami a dokonce zalehávat v běhu. Samozřejmě disponujete širokou škálou nejrůznějších střelných zbraní včetně protitankových střel, granátů nebo průrazné munice do odstřelovačských pušek. Nepřítel, kryjící se za zdí, tak nemá nejmenší šanci uniknout. Pokud nemáte jistotu, kde se nachází protivník, vyšlete létající špionážní prostředek, který proskenuje terén a podá vám potřebné informace. Pánem na bojišti jste vy a nikdo jiný.

Pokud je singleplayer skvělý, pak multiplayer jej ještě o kus překonává a korunu všemu nasazuje jedinečný kooperační mód, které si můžete vychutnat s dalšími 15 lidmi proti počítačem řízené AI. Přes Xbox Live, s plnou podporou hlasové komunikace, se můžete s dalšími hráči domlouvat na taktice, dalším postupu atd. Tohle nelze popsat – to zkrátka musíte zažít. Teprve poté pochopíte, proč je hra tak výjimečná.

Nebudu se sáhodlouze rozplývat ani nad technickou stránkou věci. Stačí jednoduché konstatování, že je vynikající – skvělá grafika, ještě lepší animace a ohromující efekty. Až uvidíte, jak exploduje několik bloků města, aniž by to mělo dopad na framerate, nebo let vrtulníkem nad ranním Mexico City… To jsou zážitky, na které se jen tak nezapomíná. Stejně tak interakce

> Po dvou světových válkách a studené válce 20. století přichází válka „šedá" “



Grafika v multiplayeru je viditelně slabší

a jejich samovolné chování lze definovat téměř jako sebevražedné.

Další, občas viditelnou chybou je střelba ze třetího pohledu. Ve hře mířítě kamerou, ale střela vychází z hlavně zbraně. Přitom se může stát, že nezasáhnete cíl, na který mířítě, ale zahynete, protože střela exploduje nárazem do překážky, poblíž které stojíte. Je to typický problém podobných her, který vzniká úhlovou nepřesností mezi kamerou a vlastní zbraní.

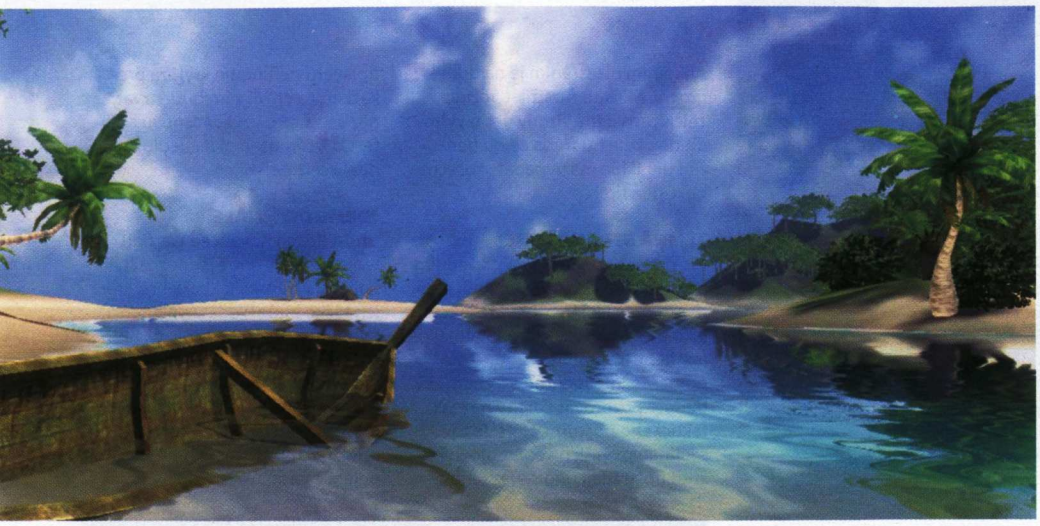
Na závěr této kapitoly musím zmínit jednu zvláštnost hry. Ovládání vojáka je v singleplayeru a multiplayeru odlišné. V mul-

Ghost Recon Advanced Warfighter **9,2** VERDIKT

- Nádherná grafika
- Pokročilé elektronické systémy
- Špičkový zvuk
- Skvělý multiplayer
- Dokonalý kooperativní mód

- Občas přehnaná obtížnost
- Nedořešená střelba
- Rozdílné ovládání v multiplayeru

Špičková vojenská hra, která vás jako první titul donutí vážně uvažovat o pořízení konzole Xbox 360. Výborný singleplayer, ještě lepší multiplayer a naprosto dokonalý kooperační mód. Neváhejte ani minutu!



Far Cry Instincts Predator

Staňte se nejvražednějším dravcem ve virtuální džungli nové generace

Platforma :· Xbox 360

Žánr :· FPS
Výrobce :· Ubisoft
Distributor v ČR :· individuální dovoz
Homepage :· www.farcrygame.com
Cena :· 1 999 Kč

KONKURENTI
:· Perfect Dark Zero **7,6**
:· Quake 4 **8,6**
:· Condemned: Criminal Origins **8,6**

Letos si můžete dovolenou u moře užít o něco dříve a levněji. Tropický ráj plný azurové modře, palmových hájů či pláží s bílým pískem se před vámi otevře s přesvědčivostí grafiky nové generace. Xbox 360 opět nabízí vizuální hody, na které si za půl roku jeho existence nešlo dost dobře nezvyknout. Neskutečně plastická, průsvitná, lesklá a zcela přirozeně se vlnící mořská hladina v této hře je podívanou, nad kterou musí každý divák užasnout.

Far Cry ovšem není žádný prohlížeč pohlednic z pohodové dovolené. Je to akční hra – a ne ledasjaká. Konzolová mutace, přestože jde o zcela nově od základů vystavěnou hru, nabízí stejně jako její PC předloha možnost bojovat napříč tropickým rájem za pomoci plížení, taktiky, divoké akce, vozidel, plavidel a dokonce i na křídlech rogala. K tomu obsahuje bohatý multiplayer včetně vysoce uživatelsky přítulného editoru vlastních map. Bohužel ale není všechno zlato, co se třpytí: Far Cry obsahuje ke své škodě nejednu chybu, která z akční procházky tropickým rájem dokáže udělat hráčské peklo.

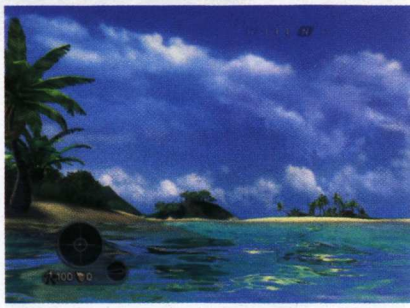
DRAVEC A JEHO KOŘIST

Jste Jack Carver. Hra se vás bude o tomto výchozím faktu snažit přesvědčit stejným způsobem, jako například Half-Life 2: veškeré dění ve hře, včetně úvodu, dialogových pasáží nebo závažných zvratů, budete sledovat bez výjimky vlastníma očima. Hra se tím připravuje o působivost tradičního filmového podání klíčových scén, na druhou stranu ale máte silnější dojem, že jste uvnitř herního světa – což umocňují mnohé příběhové pasáže.

Příjemnou změnou je, že Jack není v žádném případě tradiční kladný hrdina – ba naopak. Zabýval se v USA obchodem se zbraněmi, ale po několika tvrdých opatřeních vlády musel v zájmu vlastního bezpečí a svobody opustit zemi. Nyní pronajímá své služby jako kapitán malé rybářské lodi na území nejmenovaného tropického ráje. Jak už to ale bývá, problémy si muže, jako je Jack, vždycky dokáží spolehlivě najít. V tomto případě mají podobu krasavice jménem Val, která pro údajnou novinovou reportáž zavedla Jacka k pobřeží ostrova, jehož krása se ukázala být vražednou. Než se nadějete, objeví se dvojice vojenských vrtulníků a vaši loď rozstříli na třísky. Zbývá snaha o záchranu holého života na území džunglí pokrytého ostrova, plného po zuby ozbrojených žoldáků.

Brzy se ukáže, že staré vojenské bunkry z druhé světové války, jejichž síť je rozprostřena po celém ostrově, skrývají mnohem větší nebezpečí, než tábory neznámých žoldáků. V těchto bunkrech se totiž

Vodní hladina je zkrátka dokonalá



Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce
Uplynulý měsíc strávil ve virtuální džungli - doslova

Interiéry jsou bohaté na podařené stínohry

Otrávená foukačka do džungle patří

Většina vozidel má připevněné statické zbraně

Vaše síla nezná hranic

Hloubka ostrosti je jedním z podařených grafických efektů

Hra je plná vozidel, plavidel i vrtulníků

Vrtulník lépe sestřelíte raketometem

skrývá to, co má nájemná ozbrojená síla na ostrově střežit: supermoderní soukromé laboratoře na výzkum biologických zbraní. Pod vedením geniálního vědce s pohnutou minulostí, doktora Kriegera, zde armáda vědců experimentuje s bylinami, které propůjčovaly pravěkým obyvatelům mimořádné lovecké schopnosti, Netrvá dlouho a Jack padne do rukou nepřátel, kteří jej využijí jako jeden z mnoha testovacích subjektů. K jejich smůle až příliš úspěšně, neboť Jack se promění v nezničitelnou šelmu, schopnou trhat zdi i lidi holýma rukama, běhat a skákat jako puma, vidět ve tmě či stopovat v džungli nepřátele zcela neomylně podle pachu. Hra mění pravidla: z kořisti se rychle stáváte nebezpečným dravcem. Jenže potom si vůdce žoldáků vezme trojitou dávku drog, které dali vám…

POZNEJTE SVÉ HŘIŠTĚ

Ústřední motiv konzolové verze Far Cry – mutace a využívání unikátních „zvířecích" schopností – v původní PC hře zcela chyběl. Přitom je vystavený takovým způsobem, že jde zřejmě o ještě zábavnější stránku hratelnosti, než tradiční probíjení se dále za pomoci střelných zbraní či vozidel. Dohromady s možností kradmého postupu plížením (včetně takových vychytávek, jako je převrácení se na záda pro střelbu z dřevěné podlahy chatrčí) dává velice bohatou hratelnost, která nemůže nikoho nudit. Tvůrcům se podařilo připravit originální a nebývale pestrou akční záležitost.

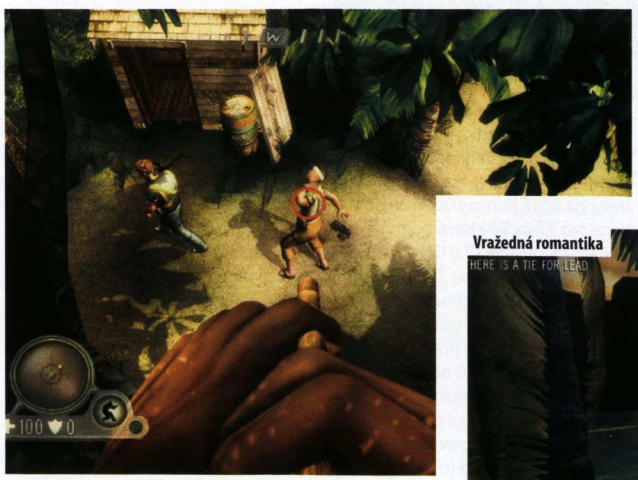
Far Cry pro Xbox 360 vznikla spojením dvou titulů, pocházejících původně ze staré konzole Xbox. Jde o Far Cry: Instincts a datadisk Far Cry Instincts: Evolution. Jednou z nejstinnějších stránek hry jsou právě její omezení, daná faktem, že jde o konverzi z mnohem slabšího přístroje. Zejména v rámci první kapitoly (Instincts) je hra značně omezená na vyšlapané cestičky a koridory napříč džunglí. To se poněkud zlepší v druhé kapitole (Evolution), v níž jsou úrovně mnohem otevřenější a nezřídka se můžete vydat plnit několik různých úkolů na různá místa v rámci jedné obrovské mapy. S tím souvisí také jistá dvojakost grafického zpracování, jež sice nabízí některé úžasné efekty (nevídaná vodní hladina, HDR, dohlednost), na druhou stranu ale na mnoha modelech poznáte, že nebyly oproti staré verzi hry pro původní Xbox vůbec vylepšeny (obzvláště modely postav, bohužel).

PROBLÉMY V RÁJI

Pokud si Far Cry za něco zaslouží bezvýhradné uznání, je to nepochybně rozsah hry. Původní kampaň pro jednoho hráče i obsažený datadisk vám spolehlivě zaberou pár desítek hodin (obtížnost navíc místy nepříjemně vystřelí do nebe). K tomu ale připočítejte multiplayer s možností stavby vlastních map či celých ostrovů, na kterých potom můžete bojovat s přáteli (na rozdělené obrazovce nebo přes internet, který je ostatně plný dalších zajímavých map ke stažení). Z tohoto pohledu je Far Cry vynikající investicí pro všechny fanoušky pestré a originální akční zábavy. Obzvláště herní mód, v němž jeden hráč má všechny vlastnosti zmutovaného Predátora a ostatní hráči se jej musí snažit ulovit, mohu vřele doporučit.

Než uzavřu své hodnocení, musím bohužel na hru prásknout její největší problém. Z nějakého nepochopitelného důvodu se zdá, že tvůrci vývoj hry uspěchali anebo se věnovali implementování úžasných grafických efektů na úkor pořádného testování stability hry. Díky tomu trpí Far Cry nejhorším problémem, jaký může hru – především na konzoli, kde není ve zvyku chyby opravovat patchem – potkat. Hra občas (mně se to stalo asi 10×) zcela zamrzne a vám nezbývá, než vypnout a znovu zapnout celý přístroj. Daný problém jsem testoval na dalších dvou přístrojích, abych se ujistil, že chyba není na mém přijímači. Díky tomu je závěrečné hodnocení v tomto případě obzvláště náročný úkol.

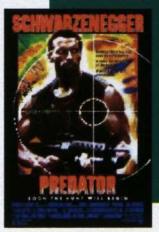
> Mořská hladina je zpracována tak, že nad ní každý divák musí užasnout



Vražedná romantika

FILMOVÝ PREDÁTOR

Far Cry si na konzolích bere nestydatý vzor z filmové klasiky z roku 1987. Film „Predátor" režiséra Johna McTiernana patří k základním dílům filmového hororu, akce i sci-fi. Vypráví příběh amerického vojenského komanda, jehož relativně rutinní mise v kolumbijské džungli se zvrhne v zoufalý boj o přežití díky přítomnosti vražedného mimozemšťana. Ten hledá na Zemi odreagování v podobě lovu na divokou zvěř, přičemž dobře ozbrojený a vycvičený člověk je pro něj neméně cennou kořistí. Unikátní atmosféra filmu staví jak na hi-tech vybavení, extrémní síle a pohyblivosti lovce, tak i na myšlence nelítostného boje v prostředí nepřehledné džungle. Všechny tyto aspekty se ve Far Cry Instincts Predator podařilo víceméně skvěle reprodukovat. Fanoušci mimozemského lovce se budou cítit jako doma.



Far Cry Instincts Predator — 7,9 VERDIKT

▲ Nevídaně krásná voda
Pestrá hratelnost
Editor vlastních ostrovů

▼ Zastaralé modely postav
Lineární mapy
Zamrzání hry

Vizuálně strhující, nebývale pestrá akční hra: plná zbraní, vozidel, jedinečných draveckých schopností a multiplayerové zábavy s možností stavby vlastních ostrovů. Bohužel se ale tento ohromně ambiciózní kousek neobešel bez technických problémů.

Kouzelná krajina, která bere dech

Zajímavé, ale nepraktické brnění

Nádherný detail zbraně

COLD BOOT
Problémy s loadingem můžete u konzolové verze částečně vyřešit poměrně snadnou operací, která se nazývá Cold Boot. Její podstatou je stisknutí a držení zeleného tlačítka A, dokud Xbox nenabootuje. Tím vyčistíte cache paměť a nějakou dobu budete poměrně spokojeni. Uvedený postup samozřejmě můžete kdykoliv zopakovat, ale berte v potaz, že je funkční pouze u konzolí vybavených pevným diskem.

Ivan Kratochvíl, stálý spolupracovník Doupěte
Fanoušek Červeného trpaslíka a dobrých her

The Elder Scrolls IV: Oblivion

PC vs. Xbox 360.
Na ostří nože!

JE OBLIVION LEPŠÍ NA PC, NEBO NA XBOXU 360?

Hra, která má vlastní duši a žije svým životem. I tak by šlo hodnotit očekávané RPG od společnosti Bethesda Softworks, které má všechny předpoklady stát se hrou roku. Účelem tohoto článku ale není předhodit davům další oslavnou recenzi (velké zhodnocení hry najdete v minulém Doupěti), jako se spíše zaměřit na konkrétní rozdíly mezi PC a konzolovou verzí. Vyplatí se nákup Xboxu 360, nebo je jistější zůstat u starého dobrého PC?

PRVNÍ POHLED NA VĚC

Oblivion je báječná hra. Poutavý příběh v mystické krajině překonává po technické stránce vše, co bylo doposud vytvořeno. Krvavé hardwarové nároky ovšem přinutí spoustu hráčů sáhnout hluboko do peněženky. S průměrnou grafickou kartou si příliš nezahrajete, a proto je tu příležitost podívat se, jak Oblivion běhá na nové konzoli od Microsoftu. Verzi pro Xbox 360 jsem porovnával s PC sestavou AMD 3,6 GHz, 2 GB RAM a kartou GeForce 7800 GT.

> Vyplatí se nákup Xboxu 360, nebo je jistější zůstat u starého dobrého PC?

Při podobném srovnání každého hráče nejvíce zajímá grafika. Na obou platformách je hra velmi pěkná a podle ohlasů na webu je na hi-end PC nejkrásnější. Tak výkonný stroj jsem ovšem k dispozici neměl, a nový Xbox tedy měl lehce navrch. Nebylo to ovšem nic dramatického. Subjektivně jsem měl pocit z větší hloubky krajiny a obraz na mě působil jemnějším, měkčím dojmem. Zde může sehrát svou roli i zobrazovací zařízení, které už ovšem neovlivní třeba propracovanější stromy na konzoli. Ty byly zřejmě nejmarkantnějším rozdílem mezi oběma verzemi.

DALŠÍ DETAILY

Pokud pomineme vizuální stránku věci, stále hraje roli množství dalších faktorů, které vás mohou zajímat. Prvním, o kterém bych se zmínil, je ovládání. Bezdrátový gamepad je sám o sobě špičkový kus hardwaru a pro hru je velmi elegantním řešením. Hraní je příjemné a pohodlné a v tomto směru deklasuje poněkud komplikovanější řešení pro PC. Koneckonců, interface evokuje pocit, že byl navržen pro konzole, s čímž se asi nedá nesouhlasit. Taktéž stabilita hry je na konzoli mnohem lepší. Během 60 hodin hraní došlo na Xboxu pouze k jednomu vytuhnutí systému, což se nedá srovnat s průměrným množstvím pádů hry na běžném počítači. Pro Xbox 360 dále hovoří lepší zvuk a bodový Achievements systém, což ovšem není nic podstatného.

Mezi zásadní minus konzolové verze patří četnost a délka loadingu jednotlivých částí krajiny. Xbox disponuje pouhými 512 MB paměti, a krajina je tak nasekána na menší části, které se postupně nahrávají. Při tom dochází k menšímu škubnutí obrazu, což degraduje jinak dobrý pocit z frameratu. Majitelé Xboxu 360 také musí počítat s tím, že nebudou mít volný přístup k uživatelským módům a za hru zaplatí vyšší cenu – konzolová verze je téměř o 40 % dražší.

KTEROU VERZI ZVOLIT?

Mezi oběma platformami není zásadního rozdílu. PC verze se zdá být lepší volbou pro uživatele, kteří vlastní špičkový počítač a do budoucna hodlají rozšiřovat hru o další stahovatelný obsah. Xboxová verze je na pohled efektnější, pohodlnější, a pokud máte kvalitní širokoúhlý televizor, zřejmě svou návštěvu ohromíte mnohem více než na 19" monitoru.

Z pohledu hráče se mi konzolová verze hrála lépe. Hra je stabilnější, její ovládání je konzistentnější, a nebýt otravného loadingu, měl bych jasno v tom, kdo je vítězem tohoto klání. Jenže skutečnost není tak jednoduchá. Své priority (a tím i vítěze pomyslné války PC a Xbox 360 verze hry) si musí určit každý sám.

Platforma PC, Xbox 360

Žánr RPG
Výrobce Bethesda Softworks
Vydavatel Ubisoft
Distributor v ČR Individuální dovoz
Homepage www.elderscrolls.com
Cena cca 1 999 Kč

KONKURENTI
- Elder Scrolls III: Morrowind **10**
- Fable **8,6**
- Jade Empire **Nehodnoceno**

The Elder Scrolls IV: Oblivion **9,5** VERDIKT

- ▲ Kouzelná grafika
- ▲ Rozlehlý „živý" svět
- ▲ Chytlavý příběh
- ▲ Atmosféra
- ▲ Neuvěřitelná délka
- ▼ Drobné bugy
- ▼ Častý loading
- ▼ Únavnost některých úkolů

Nejdokonalejší RPG všech dob kazí jen několik drobných bugů a příliš časté nahrávání lokací. U hry podobného rozsahu by však byl i dvojnásobný počet chyb naprosto zanedbatelný. Oblivion je malým zázrakem v dnešní uspěchané době.

Animal Crossing: Wild World

Nudíte se v reálném životě? Staňte se obyvateli úžasného světa Animal Crossing.

Karel Kališ, stálý spolupracovník Doupěte
Pokojně si žije ve světě virtuálních zvířátek

Pokusit se vysvětlit nezasvěcenému, o co jde ve hře Animal Crossing: Wild World, je úkol vskutku nelehký. Ono už použití samotného pojmu „hra" by se nemuselo setkat se správným pochopením. Spojení „zábavný simulátor života v kouzelném světě plném sympatických zvířecích postaviček" situaci popisuje daleko přesněji. Nebo si prostě představte značně upravené The Sims, zalité japonským smyslem pro originalitu a zábavnost. A ani to vám podstatu tohoto titulu (budeme říkat hry) plně nevysvětlí… tak odlišný je Animal Crossing od většiny ostatní herní produkce.

Na začátku se ocitáte v taxíku, mířícím do vašeho nového bydliště. Během rozhovoru s řidičem si utvoříte podobu vašeho virtuálního alter ega a pak po vysazení před radnicí začíná nový život. Místní obchodník se postaral o domek, ovšem nic není zadarmo a hned na začátku se ocitáte s dluhem na krku.

Dopisy v láhvích by měly žádat o pomoc, ne o jablka

Budu mít houbičku na tričku

Můžete vypadat i jako totální idioti

> Animal Crossing je váš nový virtuální život

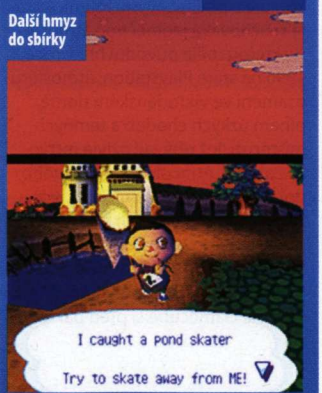
Co se bude dít dál, záleží jen a jen na vás. Animal Crossing totiž nemá takřka žádnou pevnou stavbu, nepostupujete úrovněmi, neplníte žádný hlavní úkol a ani závěrečný boss na vás nikde v jeskyni nečeká.

To ale neznamená, že ve hře nelze nic dělat; spíše naopak. Můžete chytat ryby či hmyz, pěstovat květiny a stromy, vykopávat fosílie, sbírat na pláži lastury, pečovat o svůj příbytek a vybavovat ho dle svých představ, kupovat si nové oblečení nebo si rovnou nějaký ten kus oděvu navrhnout podle svého vkusu. Místní obchodník od vás milerád odkoupí většinu věcí a ve svém krámku nabízí i spoustu dalších předmětů, za něž můžete své peníze utratit. Čas lze též strávit kompletováním sbírek místního muzea či účastí na některé z mnoha akcí, které ve vašem městečku probíhají. A nesmím zapomenout na komunikaci se sousedy, kteří mají kromě různých zvířecích podob i rozdílné povahy.

Animal Crossing je – jednoduše řečeno – váš nový virtuální život. Díky interním hodinám NDS ve hře neustále ubíhá čas, střídá se noc a den i roční období, spousta akcí probíhá jen ve stanovenou dobu, v zimě padá sníh, v létě dozrává ovoce… stejně jako ve skutečném životě. Jen ten zdejší svět je daleko barevnější a mírumilovnější. Reálný čas dodává titulu zcela jedinečnou atmosféru a unikátní styl. Zapomeňte na hry, které dohrajete a můžete je vyhodit. Do světa Animal Crossing se budete stále a stále rádi vracet. Počáteční objevování všeho nového sice postupně odezní, ale i tak hru zapnete každý den třeba jen proto, abyste zjistili, co nového se stalo nebo se plánuje, pokecali se sousedy nebo se třeba pokusili chytit nový druh ryby či hmyzu.

Díky Wi-Fi si můžete pozvat na návštěvu do vašeho městečka kamarády nebo sami vyrazit na návštěvu k nim. Škoda jen, že jsou omezeny pouze na vaše kamarády a nelze tak bloumat po cizích městečkách. Má to však svoje důvody – žádná nevítaná návštěva nehrozí. Co se omluvit nedá, je slabší ovládání a nevyužité možnosti dotykové obrazovky. Mírně zklamáni zůstanou i majitelé Animal Crossingu z GC, protože verze na NDS přináší jen obohacenou verzi téhož.

I tak Wild World nabízí úžasnou a unikátní zábavu se skvělou grafikou a velkou trvanlivostí. Navíc se svým herním stylem Animal Crossing ideálně hodí na handheldy. Těch několik drobnějších nedostatků lehce sráží výsledný lesk, ale hra stejně září mezi ostatními tituly jako diamant na hromadě štěrku.



Další hmyz do sbírky

Platforma NDS, GC

Žánr Simulátor života
Výrobce Nintendo
Vydavatel Nintendo
Distributor v ČR Conquest
Homepage www.animal-crossing.com
Cena 1 499 Kč

KONKURENTI
- The Sims 2 **9,0**
- Nintendogs **8,6**
- The Urbz **Nehodnoceno**

Animal Crossing: Wild World **8,8** VERDIKT

- ▲ Kouzelný svět
  Reálný čas
  Spousta možností
- ▼ Postupně ztrácí tempo
  Nevyužitý potenciál NDS
  Způsobuje závislost

Doslova celý svět vměstnaný do jedné cartridge pro NDS. Neskutečně chytlavý a zábavný počin pro všechny bez rozdílů věku.

Souboje nožem ovládáte doteky v obrazu

Jill a zombie před zrcadlem

Resident Evil: Deadly Silence

Dům plný nemrtvých přízraků vás může nově pronásledovat všude

Platforma NDS

Žánr Akční horor
Výrobce Capcom
Distributor v ČR Conquest
Homepage ww2.capcom.com/ResidentEvil/deadly_silence
Cena 1 499 Kč

KONKURENTI
- Resident Evil Gaiden 7,0
- Doom 10
- Doom 2 9,0

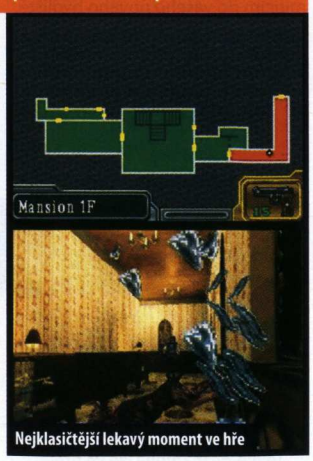
O obyvatele města Racoon děsí nová noční můra. Cosi začalo po nocích sestupovat z okolních hor, pokrytých hlubokými lesy. Klidně se to dostane do vašeho domova a zabije vše živé. A navíc: záhadní vrahové své oběti pojídají. Speciální policejní jednotka Bravo kroužila ve svém vrtulníku nad lesy okolo Racoonu a snažila se pachatele vypátrat. Pak se odmlčela. Vy jste členem druhého oddílu, vyslaného po jejích stopách. Brzy se ukáže, že všechny záhady spolu souvisí. Děsivé rozluštění krvavé hádanky na vás čeká v obrovském panském sídle, ztraceném hluboko v lesích. Právě zde budete muset projít jednu temnou místnost po druhé, abyste pochopili, co se vlastně stalo – a ödkud se vražedné přízraky berou.

Tento příběh o tajné laboratoři, v níž se výzkum biologických zbraní vymknul kontrole, je dnes již klasikou mezi počítačovými hrami. A stále si uchovává jedinečnou atmosféru, kterou měla původní hra v roce 1996 na staré Playstation: atmosféru osamění ve viktoriánském domě, plném úzkých chodeb a temných místností, jež obývají oživlé mrtvoly: zombie. Atmosféru jedinečného dobrodružství s velkou porcí akce… a menší porcí stylových hádanek. Zatímco filmové zpracování se svůdnou Milou Jovovich přetvořilo horor do divoké akce, majitelé konzole Gamecube si před pár lety mohli užít vzkříšení původního titulu v ještě děsivějším, dospělejším a graficky revolučním zpracování. Ale originál si uchovává svoje jedinečné kouzlo a styl, které se už znovu nepodařilo napodobit.

Možná to jsou do mozku vypálené vzpomínky těch, kdo původní hru hráli v době, kdy šlo o první a jediný opravdu dospělý horor. Anebo za to může mix geniálního herního designu s nedokonalou anglickou lokalizací, díky níž hra svými naivními dialogy působí až komediálně vtipně. Tento nechtěný, ale zábavný efekt se ještě násobí afektovaným přehrávání herců, jež měli na starost namluvení postav… ano, Resident Evil se na kapesním NDS vrací s kompletně namluvenými dialogy. Kromě toho obsahuje také všechny filmové animace. Nechybí zkrátka nic, co znáte z původní klasiky. Naopak: navíc dostanete vylepšené ovládání (hbité otáčení na místě, tlačítková zkratka pro útok nožem) nebo možnost přerušit atmosférické animace otvíraných dveří z vlastního pohledu (v případě Playstation maskovaly nahrávání místnosti).

Hlavním tahákem je přitom vylepšený remix původní hry, který je možné spustit hned na začátku hraní místo „klasické" verze. Hra obsahuje několik (ne)milých překvapení navíc (většinu nicméně znají majitelé vzácné „režisérské verze" původní hry), ale především zapojení unikátních ovládacích prvků NDS, jako je ovládání dotykem na obrazovce (například posouvání skládačkových puzzle nebo sekání nožem z vlastního pohledu) a foukáním do mikrofonu (když oživujete zraněného kolegu). Tento nový herní mód, nazvaný „Rebirth", je navíc poněkud tvrdší a akčnější než původní verze hry. Zahrát si tuto vzkříšenou klasiku potmě na chatě u lesa je určitě jeden z nejlepších zážitků, jaké si hráč může naplánovat na letošní dovolenou.

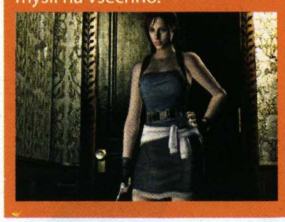
> Originál si uchovává kouzlo a styl, které se už znovu nepodařilo napodobit



Nejklasičtější lekavý moment ve hře

NESAHEJTE JÍ TAM!

Pokud si při výběru herní postavy zvolíte krásnou Jill Valentine, možná budete mít pokušení si na ni alespoň přes obrazovku sáhnout. Zvlášť poté, co na chvíli přestanete mačkat tlačítka a Jill se postaví do její typické vyzývavé pózy. Tvůrci konverze ovšem do hry vložili speciální animaci a dialogy pro případ, že se v takovém okamžiku budete Jill dotýkat na ňadrech nebo zadečku. Japonci holt tradičně myslí na všechno.



Martin Zavřel, vedoucí konzolové sekce
Uplynulý měsíc strávil ve virtuální džungli - doslova

Resident Evil: Deadly Silence — 7,1 VERDIKT

- ▲ Věrná konverze
- ▲ Nový herní mód
- ▲ Pořád dokáže vyděsit
- ▼ Zastaralá grafika
- ▼ Amatérská angličtina
- ▼ Omezený multiplayer

Poctivé vzkříšení legendy. Zub času sice zapracoval, ale stále jde o jednu z nejzábavnějších her svého druhu. Navíc svět kapesních hororů není zrovna přeplněn konkurenty.

Hry za pakatel!

Recenze budgetových titulů

499 Kč 299 Kč 399 Kč

Honza Morkes, zástupce šéfredaktora
Užívá si slastí a strastí skorovenkovského života

ATV OFFROAD FURY 3

Lidé chtějí senzace, novinky, zvláštnosti. A tak čím dál méně sledují „omšelé" formule 1 či Barum rallye a naopak více holdují bizarním závodům speciálně upravených trucků, obřích bugin, případně terénních čtyřkolek, které nám na PS2 tradičně zprostředkovává série ATV Offroad Fury. Třetí díl nevychází příliš ze stínu svých předchůdců, nabízí opět vyvážený mix soutěží na stadionech i ve venkovních prostředích, k tomu freestylovou soutěž, v níž jde o prezentaci co nejnáročnějších triků. Čtyřkolek je několik druhů a kromě vzhledu můžete částečně novými díly ovlivnit i jejich chování na trati. ATV Offroad Fury 3 ničím revolučním nevyniká, nabízí ale povedenou zábavu z jízdy na netradičních strojích.

Hodnocení :· **7,3**

Žánr :· Závody
Výrobce :· Climax
Vydavatel :· Cenega
Rok vydání :· 2004
Platforma :· PS2
Cena :· 899 Kč

SUMMONER: A GODDESS REBORN

Obrovské otevřené světy jsou doménou RPG. A i když Summoner na první pohled vypadá spíše jako konkurent Tomb Raidera, pod zbrojí hlavní hrdinky Maiy najdete důvěrně známé principy her na hrdiny. Summoner: A Goddess Reborn je předělávkou druhého PS2 dílu Summonera na Gamecube. Příběh tím ale netrpí. Ujímáte se role královny, která je předurčena stát se bohyní. Zápletka se zprvu tváří tuctově, později se však rozbíhá a představuje jednu z nejzajímavějších částí hry.

Summoner není jen o hlavní dějové linii, dočkáte se i spousty vedlejších questů, včetně královských povinností. Během vašeho putování se k vám přidají další postavy, každá s odlišnými představami a cíli, takže občas budete řešit i rozbroje ve vlastní partě. Boje jsou zpracovány poměrně zvláštně (ovládáte jen jednu postavu), nicméně největší háček se skrývá v nepovedené grafice plné chyb. Přesto byste si hru neměli nechat ujít, pokud máte alespoň trochu rádi RPG.

Hodnocení :· **7,4**

Žánr :· RPG
Výrobce :· Voliton
Vydavatel :· Conquest
Rok vydání :· 2003
Platforma :· GC
Cena :· 899 Kč

METAL GEAR SOLID 3

DOUPĚ 5/06 KOUPĚ MĚSÍCE KONZOLE

Solid Snake – to jsou tajné základny, hledání přístupových karet a futuristické vynálezy. To jsme si mysleli do vydání třetího dílu, v němž ale Hideo Kojima přišel s neokoukaným prostředím džungle, v němž musí Solid Snake mimo jiné i lovit zvířata nebo si ošetřovat vlastní zranění. Světe div se, opět to zafungovalo! Jak už je v sérii zvykem, nejde o absolutní simulaci reality, ale o zábavu a hratelnost. Budete se plížit, budete zabíjet, utíkat, přepadávat ze zálohy a také zírat při strhujících filmových animacích. Opět se můžete spolehnout na dechberoucí příběh, plný nečekaných zvratů, zrady i přátelství a lásky. Přestože se jedná o zlevněnou edici, překračuje svou cenou třetí Metal Gear hranici naší rubriky. Za hru, která si loni v Doupěti vysloužila absolutní hodnocení, se ale určitě vyplatí dát o stokorunu víc.

Hodnocení :· **9,2**

Žánr :· Stealth akce
Výrobce :· Konami
Vydavatel :· CD Projekt
Rok vydání :· 2005
Platforma :· PS2
Cena :· 1 099 Kč

INDYCAR SERIES

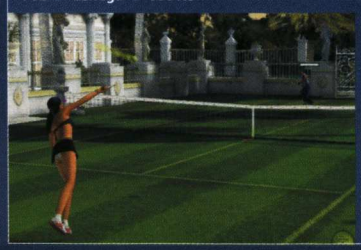
Povedené zpracování populárních amerických okruhových závodů.

PS2 :· **Cenega** :· **999 Kč**

OUTLAW TENNIS

Arkádové pojetí tenisu, které se kromě sportovních kvalit vyznačuje i poněkud zvláštním smyslem pro humor.

PS2 :· **Cenega** :· **999 Kč**



MIDWAY'S ARCADE TREASURES: EXTENDED PLAY

Kolekce remaků starších her existují i ve verzích pro handheldy.

PSP :· **Conquest** :· **899 Kč**

CHYSTÁTE SE NA MISTROVSTVÍ SVĚTA VE FOTBALE ?

Atmosféru největšího fotbalového turnaje můžete zažít i u nás !

V květnu vypukne Mistrovství ČR středních a základních škol ve hře FIFA World Cup 2006
PŘIHLAŠ I SVOU ŠKOLU

WWW.CMSP.CZ

PG Cyber Café - *HŘIŠTĚ, KDE SE HRAJE NEJLÉPE*

NOVÁ AMD PG CYBER CAFE V BRNĚ

OTEVÍRÁME 1.6.2006

PŘIJĎTE SE PODÍVAT DO ŠPALÍČKU NA NEJVĚTŠÍ HERNU V ČR

WWW.PGCC.CZ

Červen 2006

3.6.2006 LOGITECH.Vietcong - 5v5
10.6.2006 Warcraft III: Frozen Throne DOTA - 3v3 ap
11.6.2006AMD.Counter-Strike Source - 5v5
17.6.2006 AMD Counter-Strike 1.6 - 5v5
24.6.2006 Pán prstenů: Bitva o středozem 2 - 1v1
24.6.2006 Warcraft III: Frozen Throne - 1v1

Květen 2006

6.5.2006 Day of Defeat Source - 3v3
7.5.2006 LYNX.Call of Duty S&D - 5v5
13.5.2006 AMD Counter-Strike 1.6 - 5v5
20.5.2006 Warcraft III: Frozen Throne - 2v2
27.5.2006 SAPPHIRE.NHL 06 - 1v1
28.5.2006 CANON.FIFA 06 - 1v1

AMD 64 Athlon FX
LYNX
Canon
České radiokomunikace
EIZO
eset
EA ELECTRONIC ARTS
Microsoft
Logitech
SAPPHIRE
invex
digitex
Cisco Systems
ATI
DOUPĚ
PROGAMERS
PG24
CYBER CAFE
BVV Veletrhy Brno

BONUS ZONE

PRO TY, CO CHTĚJÍ VÍC

92 Začínáme hrát: Staňte se nonstop hráčem
MODERNÍ UČEBNICE 21. STOLETÍ

94 Naostro: Eduard Rojíček
VY SE PTÁTE, HERNÍ OSOBNOST ODPOVÍDÁ

96 FreeHry
TY NEJLEPŠÍ HRY ZADARMO

97 Herní servis
OPRAVUJEME, POMÁHÁME, RADÍME

98 Progaming
NEJNOVĚJŠÍ VÝSLEDKY A UDÁLOSTI

99 Hry na mobil
BAVTE SE I V AUTOBUSE!

100 Komentář
KAM VEDE HONBA ZA PROFESIONALITOU HERNÍ ŽURNALISTIKY

101 Hráčův rádce
HRY PRO MLADŠÍ SOUROZENCE

102 Hardware News
MODERNÍ TECHNOLOGIE, KTERÉ ZAUJALY REDAKCI

103 TEST: Acer Aspire 5652WLMi
HRACÍ SKŘÍŇKA NA CESTY?

104 TEST: Grafické karty střední třídy
NEJZAJÍMAVĚJŠÍ VÝROBKY NA TRHU

108 Server plný softwaru
PŘEDSTAVUJEME SERVER GIGAMANIA.CZ

108 Kolik paměti opravdu potřebujete?
PORADÍME VÁM, JAK OPTIMALIZOVAT VÝKON SVÉHO PC

110 Listárna
VAŠE NÁPADY, DOTAZY, PŘIPOMÍNKY I... RECENZE

112 Obsah CD/DVD
ČESKÁ ADVENTURNÍ KLASIKA – GOOKA 2

ZAS TY GRAFIKY!

Po roce a půl se s námi prý loučí populární grafická karta GeForce 6600. Stydím se, stydím, ale za celý rok se mi nepodařilo dokopat se k upgradu svého domácího PC, ve kterém nyní dlí akcelerátor zastaralý už pět generací. Za rok šest, přespříští květen sedm... Oblast grafických karet je jednou z nejprogresivněji se rozvíjejících v rámci hardwaru běžného uživatele. Na jednu stranu tento vývoj dovoluje hráčům vychutnávat si efekty, o kterých se jim před lety ani nesnilo, na stranu druhou jejich strmá evoluce neustále PC prodražuje.

Dost ale moralizování nad zlými výrobci, kteří oškubávají nebohé hráče. Člověk není bezbranný naivní tvor a neskáče na každý produkt, na jehož krabici se skví křiklavě žlutý nápis „NEW!". Pochopili to i ATI a nVidia a kromě technologických lídrů, o jejichž výkonech se baví zasvěcená hrstka hardcore uživatelů, dávají k dispozici i karty určené masám. Střední třída neznamená, že za „novou grafárnu" utratíte průměrný měsíční plat, ani že vám bude jakákoliv moderní hra klást odpor. Segment s vyváženým poměrem cena/výkon je zkrátka pro nás hráče ideální – proto jsme jeho zástupce podrobili důkladném testu. Snad si, stejně jako já, vyberete.

HONZA MORKES,
zástupce šéfredaktora

HITPARÁDA

Hry, které máte rádi

Tituly z nabitého dubnového Doupěte měly těžký život. Nasazeny vzájemně proti sobě a čerstvé strategické legii z března až na výjimku neuspěly. Propadla inovovaná Lara Croft, neuspěl u vás ani japonský skvost Dragon Quest. A tak jediným, kdo se ze 16. Doupěte prodral mezi čtyři nejlepší, zůstal Oblivion. Ten však využil všeobecného obdivu a usadil se rovnou na prvním místě.

Dvouleté předplatné Doupěte za hlasování získává: **Jeronym Rec**

NÁVOD, JAK HLASOVAT:

Hlasovat o nejlepší hru tohoto čísla Doupěte můžete jednoduše a pohodlně pomocí SMS na telefonní číslo 903 33 10 ve tvaru SOU mezera DO17 mezera písmeno vámi vybrané hry mezera jméno mezera příjmení mezera adresa. Příklad: SOU DO17 E Adam Novák Brnenska 405 Praha 4 101 00.

Cena SMS je 10 Kč včetně DPH. Hlasování je poskytováno v rámci ČR. SMS službu poskytuje Computer Press, a. s. a technicky zajišťuje Airtoy, a. s., V Celnici 10, Praha 1. Infolinka: 602 777 555. Osobní údaje nebudou zneužity ani poskytnuty třetí osobě.

Uzávěrka vašich hlasů je **23. května 2006**. Všechny duplicitní příspěvky budou ze soutěže vyřazeny. Výherce předplatného a výsledky ankety vyhlásíme v příštím čísle.

1. TES 4: OBLIVION (A)
Hodnocení: 9,4 (Doupě 04/06)
Počet měsíců v hitparádě: 1
Hlasů: **40,5 %**

2. CALL OF DUTY 2 (B)
Hodnocení: 8,7 (12/05)
Počet měsíců v hitparádě: 5
Hlasů: **23,8 %**

3. SW: EMPIRE AT WAR (C)
Hodnocení: 8,8 (03/06)
Počet měsíců v hitparádě: 2
Hlasů: **10,3 %**

4. SHADOW OF COLOSSUS (D)
Hodnocení: 9,6 (01/06)
Počet měsíců v hitparádě: 4
Hlasů: **9,5 %**

5. LOTR: Battle for Middle-Earth 2 – 6,5 %
6. Call of Cthulhu – 5,9 %
7. Tomb Raider: Legend – 1,9 %

N* DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY (E)
Hodnocení: 8,0 (05/06)
Počet měsíců v hitparádě: Novinka

N* CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS (F)
Hodnocení: 7,8 (05/06)
Počet měsíců v hitparádě: Novinka

N* SPELLFORCE 2 (G)
Hodnocení: 8,3 (05/06)
Počet měsíců v hitparádě: Novinka

N* GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER (H)
Hodnocení: 9,2 (05/06)
Počet měsíců v hitparádě: Novinka

N* FAR CRY INSTINCTS PREDATOR (I)
Hodnocení: 7,8 (05/06)
Počet měsíců v hitparádě: Novinka

ZAČÍNÁME HRÁT díl 10

STAŇTE SE NONSTOP HRÁČEM

MODERNÍ UČEBNICE 21. STOLETÍ

Jak vydržet u počítače desítky hodin a přežít bez následků?

Příležitostné hraní je pro pracující lid, managery, dělníky a ostatní, kteří si po práci dopřejí hodinu odreagování u nízkointeligenčních her typu Fifa nebo Quake. Pokud se však člověk chce stát skutečně skalním hráčem, virtuálním hrdinou, který přežívá v realitě jen kvůli (doufejme, že pouze prozatímní) nemožnosti digitalizace vlastní tělesné schránky, stojí mu v cestě víc překážek než triatlonovému běžci. Žena, tenčící se zásoby jídla, tělesné potřeby, žena, docházející kyslík v místnosti vytlačovaný zápachem, který se neustále bere kdoví odkud, a především žena jsou hlavními faktory, jež nás pravidelně vyhánějí od našich brumlajících miláčků. Správný hráč se musí obrnit krunýřem opatření, která sepsal průkopník českého hraní Jára Gamerman, a my vám je nyní zprostředkovaně přinášíme.

LEKCE 26

VÝBĚR TITULU

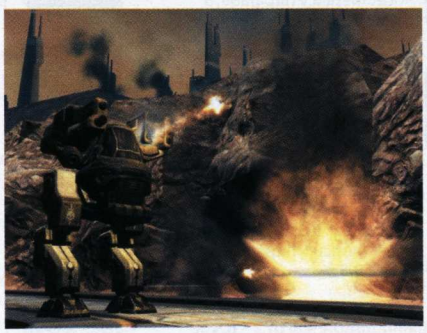
Kardinálním dilematem hned po rozhodnutí hrát nonstop je výběr hry, respektive jejího typu, kterému se budeme dlouhé hodiny věnovat. Trvanlivost dnešních titulů se pohybuje v řádu hodin, přičemž zřídka se dostávají nad hranici deseti šedesátiminutových period. Nicméně nejde o to vybrat hru nejdelší, nýbrž nejpoutavější. Repetitivní činnost začne dříve nebo později nudit, proto je třeba volit tituly, které hráče neustále překvapují a poutají jeho pozornost. Ne nadarmo se účastníci soutěží v nonstop hraní vyhýbají hrám s přemírou nudného textu, rozvleklým adventurám, monotónním akcím nebo bloudícím RPG. Vhodným objektem je například Half-Life, který odhaluje za každým rohem cosi nového. Suverénním vítězem jsou online hry. Zapálený hráč onlinovek stráví u počítače přes sto dnů čistého času ročně, což je zhruba jedna čtvrtina života! Ba co víc, skuteční fanatici ženou poměr daleko za polovinu (kolegové z konkurenčních časopisů by mohli vyprávět) a ti nejotrlejší dokonce zapomínají na život a umírají! To však není správná cesta. Když hráč přežije, nahraje za celý svůj pokračující život mnohem, mnohem víc hodin. A když si navíc udrží zaměstnání, může si kupovat hardware na nejnovější pecky. Udrží-li si nádavkem i ženu, nemusí při tom ani hladovět.

LEKCE 27

VÝBĚR PROSTŘEDÍ

Doupě, brloh, pařeniště nebo také na růžovo vymalovaný pokojík dlící v průsečíku dimenzí – místo spáchání herního obžerství lze nazývat všelijak. Mělo by však splňovat základní předpoklady k hraní. Především musí být dobře zvukově izolované, aby hráče nerušilo bouchání sousedů (naopak oni si umírání nepřátel o půlnoci poslechnou velmi rádi). Monitor má být postaven mimo trasu terorizujících slunečních paprsků, jen lehce pod úrovní očí. Žaluzie jsou dobrým pomocníkem, naproti tomu extatický pokřik recenzentů „Zabedněte okna" je naprosto zcestný. Přes bednění se nedá prchat před požárem z vyhořelého zdroje nebo zombiemi a kozlími hlavami, které podle stejných autorů tak často vyhřezávají z útrob počítače. Posledním předpokladem skvělého herního požitku jsou periferie. Mnoho hráčů si kupuje drahé myši a pak je prohání po propoceném kusu papíru. Dobrá textilní podložka v řádu stovek korun není zbytečný luxus! Některé navíc obsahují podložku pro zápěstí, se kterou se lze vyhnout bolestivému zánětu karpálního tunelu.

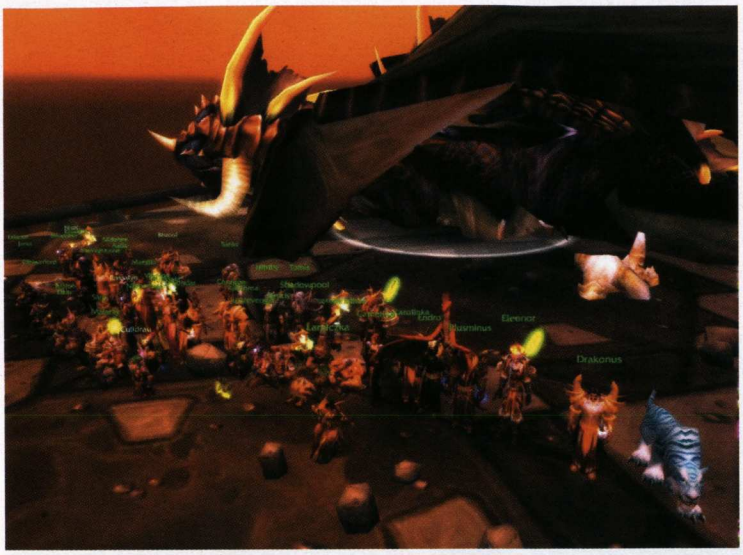
Michael Stern, vedoucí sekce Loading
Léčí se ze závislosti na World of Warcraft



LEKCE 28

VÝŽIVA

Nadměrné hraní her vede ke dvěma extrémním protipólům – nadváze z nedostatku pohybu nebo podvýživě z nedostatku potravin. Na sezení před monitorem hráč nepotřebuje příliš energie, je tak třeba vyhnout se potravinám s velkým obsahem cukrů a zejména fast foodům, které sice šetří čas, jenž bychom mohli strávit u hry (doporučujeme zajímavý dokument Super Size Me, který skutečně změní životní hodnoty vyznavačů McDonalda). Proflákнuté energy drinky slouží jen jako poslední záchrana před vyčerpáním. Jezte kdekoliv, jen ne u počítače! Drobky v klávesnici a umaštěná myš rapidně snižují požitek z hraní, nehledě na situace, kdy umírající kolega v online hře zoufale potřebuje vyléčit a vy místo briskního stisknutí čtverky zaplácnete půlku klávesnice plátkem pizzy (případně krevetami marinovanými v medu, zázvoru a chilli papričkách u snobů). Nitrožilní výživa je zajímavou volbou, ovšem vyžaduje placení sestřičky, které bývají jen v malém procentu tak sličné jako v seriálech.



SOUTĚŽ V KONTINUÁLNÍM HRANÍ

V minulých letech se u nás díky podpoře herního časopisu Score uspořádalo několik turnajů v co nejdelším nepřerušeném hraní. Skupina odvážlivců zasedla k počítačům v herně a za přísného dozoru jim bylo povoleno pouze pět volných minut za hodinu, během kterých mohli doplnit živiny nebo se prospat. Poslední oficiální ročník proběhl roku 2004 a mezi vítězi, kteří pokořili hranici 100 hodin, se umístil i náš vedoucí konzolové sekce Martin Zavřel. Tento rekord byl překonán až v březnu tohoto roku hodnotou 101 hodin na neoficiální akci v liberecké herně Jaguar.

LEKCE 29

VÝMLUVY

Nonstop hráč má víc nepřátel než George W. Bush. Partner, rodiče nebo také šéf jsou entitami, jež dokáží utnout skvěle rozehranou partii oblíbeného titulu. Při vymýšlení výmluv je třeba být inventivní. Existuje přes šest tisíc chorob, kterými může hráč náhle onemocnět, a nedostavit se tak do práce (nedoporučujeme uvádět nakažlivé epidemie, jinak by jej již v práci kilometrů. Při hraní je nutné respektovat alespoň následující pravidla.

1. Okno se dá otevřít. Místo pro zářezy po dohraných titulech je až jeho podružný účel
2. Sprcha skutečně nebyla stvořena pouze pro jednu scénu filmu Psycho
3. Je zcestné čekat, než se odpadky kolem počítače samovolně rozloží nebo až se v nich vyvine nová civilizace, jež je zpracuje na revoluční formu čisté energie

OBĚTI NONSTOP HRANÍ

Pokud se člověk nepřetržitě věnuje jedné činnosti beze spánku a jídla extrémně dlouho, zemře vyčerpáním. Jeden z posledních případů „uhrání se k smrti" pochází z poloviny minulého roku, kdy jistého Korejce po padesáti hodinách strávených v internetové kavárně postihla srdeční zástava. Další případy pocházejí z Číny, kde lidé nezřídka páchají sebevraždy při neúspěších v online hrách (naposledy šlo o skok z okna výškové budovy po hraní World of Warcraft). Tento problém však není zdaleka izolován na asijský kontinent – roku 2002 se ve svém bytě zastřelil Američan Shawn Woolley. Vina je připisována nadměrnému hraní MMORPG Everquest. Je však problém skutečně ve hrách, nebo v psychice obětí, která by je dohnala k sebedestrukci i bez přispění interaktivní zábavy?

nemuseli chtít vidět nikdy). Zvláštní pohromou hráče jsou ženy. Nepomáhají klasické výmluvy „Teď nemůžu, musím zabít bosse / udělat level / podojit velblouda." Raději se své dívce chvíli věnujte, jako by byla vaší oblíbenou postavou z The Sims, a pak se v nestřežené chvíli krokem Sama Fishera odpližte zpět do herní sesle.

LEKCE 30

HYGIENA

Není problém vydržet týden v kuse hrát. Problém je vylézt po týdnu ze svého doupěte a nezpůsobit biologickou katastrofu v okruhu deseti

4. Deodoranty nejsou určeny pouze pro drsné muže v reklamách, kteří šplhají po skalách a potí se jako kondenzátor v parní výměníkové stanici

Cesta k herní profesionalitě není lehká. I přes výše uvedený a v mnohém dosti nadsazený text je třeba mít na paměti, že hry jsou stále jen zábavou, ne alternativní realitou, kam lze utéct před skutečností. Správný hráč proto prokládá své seance výlety do přírody mezi lidi, aby zjistil, zda slunce stále svítí, ptáci švitoří nebo již nastalo postnukleární kataklyzma a to, co jsme natrénovali ve hrách, můžeme konečně využít v praxi.

NAOSTRO

ČTENÁŘI NAOSTRO

EDUARD ROJÍČEK,
Ředitel US Action

Nebaví vás číst stále stejné rozhovory s identickými otázkami a odpověďmi? Chcete se dozvědět víc? Máte jedinečnou možnost, seriál Čtenáři NAOSTRO totiž tvoříte svými dotazy právě vy! Zeptejte se vybrané osobnosti z herní branže na to, co vás opravdu zajímá. Tentokrát jste vyzpovídali ředitele společnosti US Action, Eduarda Rojíčka.

Je výhodou být firmou z Ostravy? Ať už po logistické, či jiné stránce.
Žijeme ve světě informačních technologií, kde se vzdálenosti smazávají, proto není problém většinu korespondence apod. vyřizovat z Ostravy. Jelikož distribuujeme do celé České republiky, je vlastně jedno, kde naše firma sídlí. Výhody vidím především v nižších nájmech a levnější pracovní síle.

US Action, TOP Distributor, TOP CD, Game Shop… které z názvů vašich aktivit platí a se kterými počítáte do budoucna?
US Action je majitelem značky TopCD. US Action se soustřeďuje na distribuci počítačových her a dalších značek, jako je například Cellular Line a bunJ, módní doplňky pro mobilní telefony, Samsung Pleomax (designové a zajímavé periferie k PC), Ricoh (média a digitální fotoaparáty) a mnoha dalších. TopCD zajišťuje vydavatelskou činnost a lokalizace her. Game Shopy jsou specializované prodejny zaměřené na počítačové hry, periferie k PC a další elektroniku. V současnosti je v Česku deset takovýchto prodejen. Všechny tyto výše zmíněné značky tvoří páteř našeho podnikání a určitě se s nimi budete setkávat i v budoucnu.

Vaše společnost je prodejcem většiny v Česku vydávaných her a zároveň vydává i vlastní. Můžete tuto neobvyklou strategii čtenářům vysvětlit?
Snažíme se nacházet zajímavé tituly, které lokalizujeme do češtiny, a zároveň zachovat zajímavou cenu 299 Kč. Důkazem, že se nám to daří, je například hra Boiling Point, ale určitě není jediná, mohl bych jmenovat spoustu dalších. To, že prodáváme hry i jiných distributorů, je dáno tím, že máme asi nejrozsáhlejší prodejní síť. Proč toho nevyužít.

Co vás přivedlo k vydávání a distribuci her?
Zajímaví lidé, zajímavá práce … Herní průmysl je přeci jeden z nejrychleji rostoucích.

PRODÁVAT HARDWARE JE JEDNODUŠŠÍ

Nabídka sítí vašich obchodů je poměrně rozmanitá, takže můžete srovnávat. Co je „nejjednodušší"? Prodávat hry, software nebo hardware?
Každé má své specifika, ale hardware je asi jednodušší. A hlavně hardware si doma nepřepálíte. :-)

Kolik her průměrně měsíčně prodáte?
Zhruba okolo 40 tisíc kusů.

Mění se chování zákazníků herních obchodů v posledních letech?
Určitě stejně, jako se vyvíjí i herní průmysl. Dnešní zákazník má na výběr stále více her, reklamy jsou intenzivnější a každá nová hra je „nejlepší". Ale obecně stále platí, že pokud se zákazník rozhodne utratit peníze za originální hru, vybírá velmi pečlivě a málokdy jedná impulsivně jako u jiného typu zboží.

PROFIL OSOBNOSTI

Stranou pomyslného souboje českých distributorů stojí ostravská společnost US Action. Zatímco strategie většiny ostatních firem se zaměřuje na vydávání her současně se světovou premiérou, pro US Action nejsou termíny primární. Zato se však hráči dostane herního hitu v češtině za neuvěřitelnou cenu 299 Kč, jak se tak stalo loni např. v případě RPG Boiling Point. Ředitelem společnosti US Action je Eduard Rojíček.

Eduard Rojíček se narodil 20. července 1967. Jeho cesta k hrám byla poměrně klikatá. Od roku 1990 pracoval v Belgii. Po návratu domů využil své zkušenosti z Beneluxu a založil společnost US Action Tsechije coby českou pobočku belgické firmy. Původně se společnost orientovala na příslušenství pro PC, od roku 1996 se pomalu začala zajímat i o herní průmysl. V současné chvíli má společnost v nabídce množství vlastních titulů, pro něž je charakteristická příznivá cena a česká lokalizace. Za všechny jmenujme strategie D-Day, Fire Captain nebo zmiňované RPG Boiling Point. Eduard Rojíček je ženatý, mezi své záliby počítá squash a lyžování, ve volné chvíli však nepohrdne ani hudebním CD či knihou.

Liší se od objednávek internetových kupců?
Minimálně.

XBOX 360 MŮŽE NA ČESKÉM TRHU PŘEKVAPIT

Máte poměrně zajímavě rozmístěnou prodejní síť. Hodláte ji do budoucna rozšiřovat? Pokud ano, v jakém časovém horizontu, ve kterých městech?
Počítáme s otevřením dalších vlastních prodejen Game Shop. V tomto roce otevřeme prodejny v Plzni, Kroměříži a v Praze.

Prodáváte i Xbox 360. Co si osobně myslíte o souboji konzolí nové generace? Uspěje Xbox 360 na českém trhu?
Ano, začali jsme prodávat tuto konzoli nové generace. Sám jsem zvědavý, zda se novým konzolím podaří narušit dominanci PC hráčů v České republice. Xbox 360 je zcela určitě povedená mašinka, a pokud konečně získá oficiální podporu Microsoftu v ČR, myslím, že se můžeme dočkat velkého překvapení.

Jaká je současná poptávka po konzoli?
Zatím spíš informativní.

Jak velký máte podle vašich údajů podíl na českém trhu?
Toto se vždy velmi těžko odhaduje, ale u her v cenové hladině 299 Kč je to skoro 80 procent.

Jak je možné, že vydáváte takřka nové hry za 299 Kč?
Snažíme se:-) Kupní síla většiny hráčů není stejná jako v západní Evropě, aby si mohli kupovat měsíčně dvě hry za např. 999 Kč.

Jak dlouho průměrně trvá překlad hry do češtiny?
Zhruba tři měsíce, ale mnohdy i méně.

V čem bývají nejčastější překážky lokalizací?
Povětšinou jde o implementaci diakritiky u výrobce hry.

Jak moc se posun vydání kvůli těmto problémům projeví na prodejích?

Bohužel je to až zhruba třicetiprocentní pokles prodeje.

Spolupracujete s mnoha zahraničními firmami. Co všechno předchází dohodě o vydávání určitého titulu v českých obchodech?
Pokud to vezmu popořadě, nejprve to je nákup licence, lokalizace, produkce a následná distribuce.

Týkají se smlouvy jednoho konkrétního titulu, nebo jde o dlouhodobější kontrakty? Můžete říci, na hity kterých firem se v nabídce TOP CD můžeme těšit?
Zaměřujeme se na nákup jednotlivých titulů. Vybíráme si podle kvality. Hitem letošního léta bude určitě závodní hra Flat Out 2.

Které hry jsou pro vás v roce 2006 nejdůležitější?
Heroes of Might and Magic V, Gothic 3, Sin Episodes.

Na svých stránkách hovoříte o vlastních vývojářských plánech. Hovoříte o výukovém/zábavním softwaru v roce 2006. V jakém stádiu se projekt nachází?
Nyní testujeme, více informací zveřejníme na konci května.

Následovat má vlastní 3D akční hra. Máte už nějaký podrobnější plán, o čem by hra mohla být? Kdy vyjde?
Zatím nemohu prozradit nic bližšího, jelikož jsme ve stádiu, kdy teprve hledáme vývojáře.

18 Wheels of Steel: Convoy

Deer Drive

Duke Nukem: Manhattan Project

PETR ŠEBOR,
SCS Software

Úspěšní čeští vývojáři her, o kterých skoro nikdo neví. Proč? Protože o svou slávu bojují v sektoru, který je stranou hlavního dění v herním průmyslu – na budgetové scéně. Nízkorozpočtové tituly od firmy SCS Software přitom nejsou jen „neznámé tituly". Pražská společnost má za sebou například tvorbu technologie do zajímavé akce Duke Nukem: Manhattan Project. Proto jsme do příštího Naostro pozvali Petra Šebora, spoluzakladatele firmy.

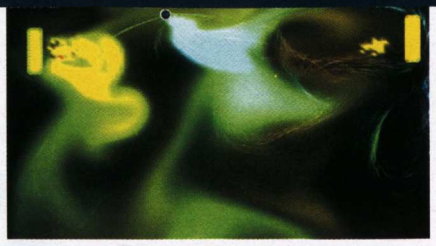
Petr se narodil 18. září 1976. Po střední škole zavítal na Karlovu univerzitu, kde začal studovat informatiku. Kvůli pracovnímu vytížení je vysokoškolákem dodnes. V roce 1997 spoluzaložil společnost SCS Software, která vyprodukovala množství her. V rámci společnosti je jeho doménou zejména vývoj 3D enginu. Podílel se na vývoji budgetových her, jako jsou 18 Wheels of Steel, Ocean Dive, Deer Drive, Hunting Unlimited, Shark, Duke Nukem: Manhattan Project nebo Deer Hunter. Petr Šebor je ženatý a má jedno dítě. Zajímá se o vše, co souvisí s hrami, programováním a operačními systémy. Mezi jeho nejoblíbenější hry patří Pikmin, Resident Evil a Paper Mario.

Otázky můžete Petru Šeborovi posílat do **19. května 2006**. Na vaše dotazy čekáme na emailu **naostro@doupe.cz**. Tvůrce nejoriginálnějších otázek odměníme celoročním předplatným. Tentokrát jej získává Jitka Moláková. Rozhovor najdete v příštím čísle časopisu.

Freehry

freehry.doupe.cz

0 Kč



DVD **Hry najdete na** DVD 05/06

Tomáš Vrána, stálý spolupracovník Doupěte Zaslouží by proťackovat

1. SPEEDBOAT FISHER

Speedboat Fisher nabízí nekonečnou zábavu, ovšem v trochu jiném stylu, než bývá zvykem. Ovládáte osamocenou lodičku, která je vyslaná napospas osudu úzkým korytem řeky. Do cesty se jí staví překážky (jako například zrádné kameny) a vaším úkolem je udávat lodi takový směr, aby se nástrahám divoké řeky vyhnula. Zní to jednoduše? Bohužel (nebo bohudík?), opak je pravdou. Plovoucí korábnereaguje na směrové klávesy. Kolem něj se však zobrazují slova. Ta musíte napsat, aby se loď vydala správným směrem. Vyhrává samozřejmě ten, kdo dopluje do cíle beze šrámu, což si žádá opravdu rychlé prsty.

Hodnocení :• **7,9**

ID :• 113639
Žánr :• Závody
Výrobce :• Trek Software
Velikost :• 7,52 MB

2. F-ZERO

F-Zero není klasickou závodní hrou, která by byla k vidění doslova na každém rohu. Jedná se o futuristický simulátor blíže nespecifikovatelného přístroje, který dokáže vyvinout závratnou rychlost během několika málo sekund. Své síly s časem změříte v zapeklitých koridorech, které z profilu vypadají jako jeden velký půlkruh. Na trati je navíc mnoho překážek jako zpomalovače, miny nebo skokánky. Při enormních rychlostech tak často dochází k výletům mimo vyznačenou cestu. F-Zero je hodně obtížnou, ale o to více zábavnou hrou. Pyšní se jednoduchým grafickým zpracováním, které však jen podtrhuje atmosféru budoucnosti. Na druhou stranu zvukové nahrávky vás vrhnou rovnýma nohama do pravěku.

Hodnocení :• **7,8**

ID :• 113614
Žánr :• Závody
Výrobce :• Woodworth
Velikost :• 2,00 MB

3. PLASMA PONG

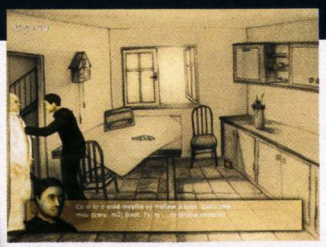
Kdo z vás si říkal, že na jednoduché hře typu Pong už nelze nic nového vymyslet, nechť vyzkouší Plasma Pong. Princip zůstal zachován, a sice dostat poletující kuličku pomocí plošiny za oponentova záda. Ony plošiny jsou ale obklopeny elektrickým polem, díky němuž se kulička chová naprosto nevyzpytatelně. Pole můžete kdykoliv zapnout a vypnout. Při vypnutí se samozřejmě vše chová „jako ve skutečnosti". Pakliže vás Plasma Pong nechytne svou hratelností, alespoň podívaná to bude nádherná. Grafické efekty jsou jedním slovem skvělé a působí zajímavě. Elektrická pole jsou totiž různobarevná. A když se smísí to vaše se soupeřovým, utvoří vizuální tornádo.

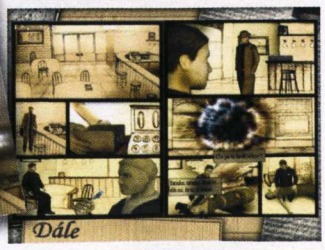
Hodnocení :• **8,5**

ID :• 113533
Žánr :• Pong
Výrobce :• Steve Taylor
Velikost :• 6,90 MB

PREVIEW ADVENTURY

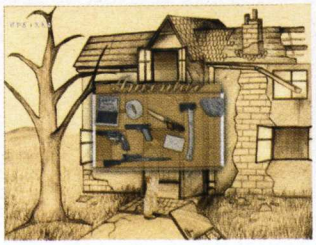
OMILA

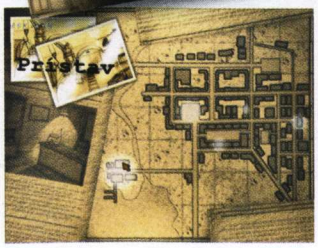


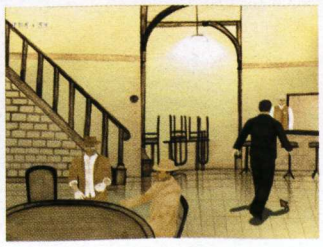


Tým Virtual World, který má za sebou tituly jako Crazy Race nebo A Day After, aktuálně připravuje klasickou point & click adventuru Omila (celým názvem One minute in life assassin: A farewell to kings) s řadou miniher a rébusů. Příběh se točí kolem sklíčené duše člověka jménem Croce. Psychicky vyčerpán čelil smrti své ženy a dcery. Přítel, jenž mu dal opět smysl života, zahynul při atentátu spáchaném neworleanskou mafií. Pohár trpělivost tím definitivně přetekl, a tak se Croce vydává pomstít smrt kamaráda a zacelit hluboké rány na duši. Zápletka je zajímavá, ne však tolik jako samotné zpracování hry. Omila bude ve 2,5D (ani 2D, ani 3D). Pozadí a veškeré objekty budou ručně kreslené, naopak postavy plně trojrozměrné.

Autoři dále slibují příběh o třech kapitolách, atmosférickou hudbu a zhruba desítku postav, ke kterým si hlavní postava vytvoří určitý vztah (v závislosti na situaci). Právě vztahy mají hrát ve finále rozhodující roli. Datum vydání je stanoveno na druhý kvartál 2006.







HERNÍ SERVIS

OPRAVUJEME, POMÁHÁME, RADÍME... ZDARMA

Michal Ader, vedoucí sekce CD/DVD
Milovník spánku a souvisejících postelových aktivit

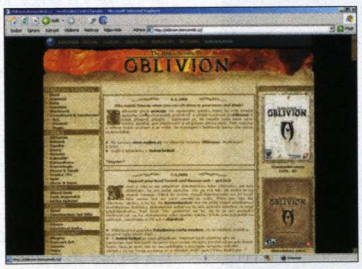
Všechny soubory najdete na DVD
DVD 05/06

Co nového na síti?

Potrpíte si na herní hudbu? V tom případě si nenechte ujít pětici ukázek hudebních motivů ze hry **Tomb Raider: Legend** na adrese www.tombraiderchronicles.com/tr7/soundtrack.html :- Na internet se dostalo v pořadí již druhé číslo domácího magazínu **PSP Gamer** (www.pspgamer.cz), který si můžete číst přímo na vaší herní konzoli. :- Oblíbená multiplayerovka **Planetside** byla uvolněna k volnému hraní. Jediné její omezení oproti klasické verzi je u zbraní / vašeho ranku. Více informací na planetside.station.sony.com/reserves :- Jak vypadá **Quake 3** na 24 monitorech? To vám napoví následující stránka www.cdr.cz/a/diskuze/7000 :- Připravované hry **El Matador** (www.elmatador.net) a **Supreme Commander** (www.supremecommander.com/) se dočkaly zbrusu nových webových stránek. :- Jak z **Oblivionu** vytáhnout maximum? To vám poradí na www.tweakguides.com/Oblivion_1.html

Fanstránka měsíce

Mánie jménem Oblivion vrcholí. Pokud jste i vy propadli kouzelnému světu Tamriel, nesmíte si nechat uniknout stránku sídlící na adrese **oblivion.bonusweb.cz**. Její redaktoři vám téměř každý den přinášejí minimálně jednu zajímavou novinku týkající se minulý měsíc vydaného RPG The Elder Scrolls IV: Oblivion. Kromě toho si zde můžete přečíst rozsáhlá pojednání o světě samotném, jeho tradicích, písmu, rasách a spoustě dalších užitečných věcí.



Hráči mezi námi

U her se baví více lidí, než se na první pohled může zdát. Smyslem rubriky Hráči mezi námi je v krátkosti představit náhodně vytipované české hráče. Nedivte se proto, když se tu objeví váš věčně mrzutý soused odnaproti nebo ta pěkná dlouhonohá blondýnka z autobusu.

Jméno a nick: Martin „RaptorM60" Čulák
Povolání: pisálek základní školou povinný
Věk: 14, ale jednou mi bude víc :)
Na čem hraji: 512 MB RAM, Athlon XP 2500+ (brzo půjde pryč :), GeForce FX 5600
Od kdy hraji: Pokud se počítá Tetris nebo Prince of Persia, na videohrách tak od 5 let :)
Jak často hraji: Denně dost hodin, ale furt míň a míň :)
Co hraji: Oba Vietcongy a vůbec tak nějak ty válečné FPS
U čeho jsem naposledy strávil nejvíce času: Multiplayer Vietcongu 2

Rozšířený zážitek

EMPIRES

Pokud se nemůžete dočkat Half-Life 2: Episode One a Source engine vám přirostl k srdci, rozhodně nesmíte přehlédnout modifikaci nazvanou **Empires**. Ta v sobě snoubí prvky žánru akčního i strategického a svým způsobem dá vzpomenout na naléhavost bitev Battlefieldu. Právě tím je totiž modifikace do značné míry inspirovaná – nabízí obrovská bojiště, několik povolání nebo třeba ovladatelná vozidla. Jedním z minusů hry je skutečnost, že ji zatím nehraje mnoho lidí, a proto nemůžete vždy naplno ocenit její kvality. V první verzi módu je k dispozici 5 různých map, které nabídnou několik napínavých misí. I když modifikace působí místy nevybalancovaně, věříme, že všechny chyby autoři dříve či později vychytají.

WELL.DONE OBLIVION MAP PACK

Už jste vyzkoušeli fantastický **Oblivion** a rádi byste si jej vylepšili? V tom případě doporučujeme aplikaci Well.Done Oblivion Map Packu. Jejím obsahem je více jak 20 různých pluginů, které hru vylepší po grafické či hratelnostní stránce. Některé z nich například optimalizují textury trávy pro rychlejší chod hry, jiné vám zase přidají úkoly či vaším koňům sedla na odkládání věcí. Užitečných věcí je tu více než dost, proto doporučujeme vyzkoušet.

MAFIA SCHNEEMOD

Sice starší, ale určitě kvalitní. Touto větou by se dala popsat modifikace výborné české gangsterky **Mafia**, kterou vytvořila parta německých nadšenců. Jak je z názvu patrné, po její aplikaci dojde k zasypání pochmurného města bílou sněhovou čepicí. To je oproti klasice, kterou známe všichni, vítaná změna, jelikož hra na vás bude působit zcela jinak. Uvažujete-li tedy o oprášení krabice s Mafií, rozhodně tento mód vyzkoušejte.

OPRAVUJEME

Máte problémy s vaší oblíbenou hrou? Něco se vám na ní nezdá nebo si nevíte rady? Pak právě pro vás je náš opravárenský koutek, v němž se společně podíváme na možná řešení nejzásadnějších problémů.

Ještě se u nás neohřála a už musí na operaci. Autoři posílají Laru Croft a **Tomb Raider: Legend** na lifting obličeje v1.1, který zajistí její vyšší výkon ve hře a lepší stabilitu na kartách nVidia :- Ani válka nebývá bezchybná. Snad právě proto vychází oprava v1.1 na strategickou hru **Hearts of Iron 2: Doomsday**, která vylepšuje nastavení hratelnosti. :- Máte vážné problémy s hardwarem a kompatibilitou u závodní hry **Crashday**? Pokud ano, rychle instalujte patch v1.1. :- Dobrá zpráva pro dobrodruhy z Azerothu ve **World of Warcraft**. Blizzard totiž vypustil update v1.10.0 podzemních dungeonů, což znamená spoustu nových bossů! :- Rádi byste více oprav vašich oblíbených her? Podívejte se do příslušné sekce na našem CD/DVD.

TRAILER MĚSÍCE

Čekali jste někoho jiného? Kdepak, charismatický Gordon Freeman a jeho fešná kolegyně Alyx Vance nás nemuseli přesvědčovat, že právě oni jsou vyvolenými, jejichž příběh si nálepku trailer měsíce zaslouží. Konkurence byla veliká, ale na záběry z jejich dobrodružství v Half-Life 2: Episode One nikdo neměl.

1. Ranní vlak do práce nevěstí nic dobrého
2. Dnes tu práci vezmu místo tebe
3. Umím být stejně drsná jako ty, Gordone
4. A taky se vyznám v počítačích
5. Ale budu ráda, když mi občas pomůžeš

PROGAMING

101 HODIN V KUSE

Jak dlouho jste vydrželi nepřetržitě sedět u počítače a hrát vaši oblíbenou hru? Ať už je vaše odpověď jakákoliv, dozajista to nebude více než 101 hodin. Přesně takovou hodnotu má totiž nový český rekord v kontinuálním hraní počítačových her.

Na konci měsíce března si dala dostaveníčko pětice hráčů, kteří se chystali v liberecké herně Jaguar pokořit téměř dva roky starý rekord v nepřetržitém hraní her. Hodnota tohoto rekordu, jehož držitelem je i náš konzolový odborník Martin Zavřel, byla úctyhodných 100 hodin. Protentokrát si účastníci dali za cíl pokořit hranici ještě o pět hodin vyšší.

Možná si řeknete, že jsou blázni – vydržet u počítače více jak čtyři dny a nepřetržitě hrát, to chce pořádné nervy a silné zdraví. Snad právě proto byl přítomný po celou dobu akce lékař, který sledoval stav jednotlivých soutěžících. Samozřejmě že nespat po tak dlouhý čas by bylo v nadlidských silách, proto si jednotliví účastníci mohli vybrat každou hodinu pětiminutovou přestávku, a pokud to udělali s rozvahou, mohli si i něco vyšetřit na případný spánek, jídlo či jiný odpočinek.

Dva hráči si bohužel špatně zvolili strategii a odpadli „už" po 41 hodinách. To zbylá trojka ve složení Stanislav Muller (21 let), David Suchý (18 let) a Jakub Dušánek (22 let) měla sil víc než dost a rychle atakovala magickou hranici sta hodin. Bohužel, nakonec se pro přílišnou únavu vysněného času dosáhnout nepodařilo, proto všichni tři skončili na solidních 101 hodinách. Tím tedy pokořili dva roky starý rekord a byli zapsáni do České knihy rekordů.

LIGOVÝ SERVIS

GOTFRAG CS NATIONS RANKING

Tak dlouho po tom někteří lidé volali, až se stalo. Americký server GotFrag začal zveřejňovat národnostní žebříček s pořadím jednotlivých zemí hrajících Counter-Strike. Poměrně snadno můžete vypátrat, který stát světa je v Counter-Strike nejlepší a který se naopak krčí až v dolních patrech žebříčku. Do internetového prohlížeče stačí zadat adresu **www.gotfrag.com/cs/nationsranking** a ihned se dozvíte, že se naši borci pohybují na 22. místě nebo že přední příčky okupují severské státy v čele se Švédskem.

AMD.CS MEZIHERNOVÝ TURNAJ 4/06

Další ze série mezihernových turnajů v „céesku" je za námi. Protentokrát se na zápolení v Counter-Strike 1.6 dostavilo rovných 150 hráčů, rozdělených do 26 týmů. Tato doslova rekordní účast přinesla spoustu zajímavých momentů, z nichž nejvíce dokázali vytěžit hráči klanu SkyRiders, kteří se umístili v silné konkurenci na prvním místě a odnesli si 5 000 Kč a 50 volných hodin v herně. Důstojnými soupeři ve finále jim byla squadra nEophyte.intel (2 000 Kč a 25 volných hodin) a na třetí medailové pozici zakotvili CyberMachines (1 000 Kč a 25 volných hodin).

CALL OF MONEY ZNÁ VÍTĚZE

Během minulého měsíce proběhlo finále jedné z nejštědřeji dotovaných domácích soutěží jménem Call of Money. Jak možná již víte, tentokrát hráči zápolili v akčním titulu Call of Duty a ti nejlepší si pak mezi sebe rozdělili pěknou částku ve výši 100 000 Kč. Z online kvalifikací vzešla čtveřice týmů, které proti sobě stanuly v pražském finále. Vítězi se nakonec s přehledem stali favorizovaní eSuba steelseries (50 000 Kč), na druhém místě za nimi skončili nEophyte-Intel (20 000 Kč) a na třetím Candid Platronics (10 000 Kč).

CO SE DĚJE?

NECRORAISERS ROZŠIŘUJÍ KÁDR

Jeden z nejstarších českých multiklanů, tým NecroRaisers, opět rozšiřuje kádr. I když to s jeho existencí v minulosti vypadalo bledě, nyní je vše jinak. Asi nejpřekvapivější je posílení Counter-Strike 1.6 sekce, kterou budou od nynějška tvořit členové zkušených FU.sk. Vedle nich NecroRaisers nově spustili Counter-Strike: Source a Call of Duty sekce. Ty se však (na rozdíl od té prvně jmenované) nedočkají plné podpory sponzorů klanu, jejich příze si budou muset zasloužit dlouhodobě kvalitními výsledky.

NEOPHYTE.CS ZNOVU NA PLNÝ PLYN

S Counter-Strike týmem klanu nEophyte to vypadalo podobně jako s výše popsanými NecroRaisers – po nedávném odchodu hráčů s nicky Ufo a spq se tato sekce zmítala v existenční krizi. Tomu je naštěstí konec. Tým posílili noví hráči, a tak aktuální sestava celého Counter-Strike squadu vypadá následovně: Adam 'Harm' Šumpík, Petr 'kac0r' Olma, David 'kurt' Attel, David 'selby' Hloch, Ivan 'ZAchary' Mikula. Uvidíme, nakolik se složení osvědčí.

PREDY SOUČÁSTÍ DEMOLIČNÍ JEDNOTKY

Škatule se nehýbou pouze na Counter-Strike scéně, nýbrž i na té starcraftové. O menší rozruch se minulý měsíc postaral přestup jednoho z nejnadějnějších domácích hráčů, Tomáše Pospíšila alias PredYho. Ten po relativně dlouhé době opustil svůj domovský tým b!ologic a přesunul se k dlouhodobě nejlepším Czech Demolition Squad. Přejeme hodně štěstí!

Michal Ader, vedoucí sekce CD/DVD
Milovník spánku a souvisejících postelových aktivit

BLAZING FISTS

Akční řežba Blazing Fists navazuje na dobré jméno her typu Mortal Kombat, tedy soubojů jeden na jednoho. Nečekejte žádné přílišné složitosti, pouze čistou akci. Na výběr máte ze začátku tří bojovníky, další se zpřístupní až po vítězném absolvování daného počtu soubojů. Každá postava má svoje vlastní komba a charakteristický nejsilnější útok. Kromě postavy lze zvolit i stupeň obtížnosti, resp. po dohrání turnaje v jedné se zpřístupní těžší. Vaším jediným cílem je dát v herní aréně pořádnou nakládačku soupeři. Pokud jste pečlivě prostudovali nápovědu, půjde to ze začátku docela dobře, zapotíte se až u vyšších obtížností. Hra vyniká zejména novým systémem plynulých animací, díky čemuž si užijete krásně navazujících pohybů bez jakéhokoli trhání, přestože jsou vytvořeny minimem obrázků, což se projevilo na jednodušší (ne však nenápadité) grafice. To ale hře nijak nevadí, hratelnost je zejména díky plynulosti výborná. Pohybů nabízí hra pestrou sbírku, okolo 10 útoků, boj ve stoje i v pokleku apod. Stejně tak se povedly speciální vizuální efekty.

Hodnocení :· **6,8**

Žánr :· Bojovka
Platforma :· Java MIDP 2.0
Výrobce :· Morpheme, www.morpheme.co.uk
Cena :· 90 Kč
Zdroj :· M-Game, www.m-game.cz

THE FAST AND THE FURIOUS 3D

Závodní hra Rychle a zběsile našla inspiraci ve stejnojmenném filmu, čekají vás tedy náročné automobilové závody zasazené do 3D prostředí. Trojrozměrný engine nechává vyniknout graficky bohaté (i když místy možná až přeplácané) textury, oproti tomu závodní vozy sází na možná příliš jednoduchou grafiku. Hezkou, ale kontroverzní grafiku však bohatě vyvažují herní možnosti, hratelnost a ovládání. Nepřináší sice kromě jména nic podstatného, co už by nebylo k vidění jinde, důležité ale je, že to dobře funguje a závody vás nezačnou po pěti minutách nudit. Začínáte od nuly s jedním slabším autem, postupně se musíte vypracovat až na krále silnic. K tomu potřebujete vyhrávat v závodech, inkasovat výhry a za ně postupně vylepšovat auto. Jednotlivá vítězství odemykají nové lokace, automobily i možnosti tuningu. Soutěžit můžete v jednotlivých závodech i turnajovém módu. Pokud vás závodní hry berou, čeká vás osvědčená porce zábavy minimálně na několik dlouhých hodin.

Hodnocení :· **7,2**

Žánr :· Závody
Platforma :· Java MIDP 2.0
Výrobce :· I-Play, www.i-play.com
Cena :· 79 Kč
Zdroj :· Redboss, www.redboss.cz

Mobilní hry

LUXOR

Prudce návyková počítačová hra Luxor, nejlepší online hříčka roku 2005 s více než osmi miliony stažení, se přikoulela vyvolat závislost i uživatelům mobilů. Diagnóza je jasná – buď se do hraní vůbec nepouštějte, nebo se připravte, že mobil nedáte z ruky dlouhé hodiny, dny, klidně i týdny. Moje první zkušenost s hraním ve stylu „vyzkouším jenom první level, jestli je to stejně dobré jako na počítači" skončila až totálně vybitou baterií mobilu a téměř polovinou projetých kol.

Pokud náhodou, ale opravdu jen náááhodou neznáte Luxor, vězte, že se jedná o logickou hru s jednoduchou myšlenkou: Na tratích s různým stupněm členitosti se prohánějí řady pestrobarevných kuliček. Vy ovládáte pohyblivou desku, z níž vystřelujete do okolo projíždějících řad kuliček další kuličky tak, abyste spojili alespoň tři stejné barvy do jedné řady, čímž následně zmizí. Vaším úkolem je zbavit se všech kuliček dříve, než stihnou dorazit na konec dráhy do pyramidy. Deska se pohybuje ve spodní části displeje pod dráhami. K ovládání stačí čtyři klávesy: dvě pro pohyb desky do stran, jedna pro vystřelování a poslední pro výměnu „nábojů" připravených k vystřelení – můžete vybírat mezi dvěma kuličkami, které jdou hned za sebou.

Hraní ale není zase tak jednoduché, jak se možná zdá. Dráhy totiž nejsou rovné, ale různě zakroucené, takže se obvykle překrývají a nelze vždy střílet na místo, kam zrovna potřebujete. Navíc se na nich současně může pohybovat více kuličkových hadů. Obzvlášť zákeřné jsou tunely, do nichž nemůžete střílet, a kolmé dráhy, ve kterých zasáhnete pouze poslední kuličku v řadě. A jak už to tak bývá, čím vyšší level, tím rychleji se řady kuliček pohybují a je jich více co do počtu i barev.

V čištění obrazovky vám výrazně pomáhají dočasné bonusy. Využijete například pohyb koulí opačným směrem, zpomalení nebo úplné zastavení koulí, přesné zaměřovadlo či několik „bojových" specialit, které najednou zničí více koulí. Sbírat můžete i mince uvolněné při vícenásobných spojeních (za dvacet získáte život navíc) nebo například diamanty navyšující skóre.

Oproti počítačové předloze má mobilní Luxor méně přesný pohyb – klávesnice mobilu nemůže myši konkurovat. Na přesné zamíření se tedy nadřete více než na počítači, vývojáři ale do hry zařadili navíc „sledovač střely" – tenký přerušovaný paprsek, který alespoň částečně pomůže v zaměřování. Kvůli pomalejšímu pohybu desky se také hůře chytají bonusy. Fakt, že některé dráhy jsou větší než plocha displeje, dobrou hratelnost příliš nepoznamenal. Mobilní Luxor obsahuje třicet kol, pro ty nejlepší hráče tedy minimálně šest až osm hodin hraní, většinu ostatních čekají spíše desítky hodin. I přes některé nedostatky oproti počítačové verzi nelze mobilní Luxor nedoporučit. Nejlepší logická hra za to opravdu stojí.

Hodnocení :· **8,1**

Žánr :· Logická
Platforma :· Java MIDP 2.0
Výrobce :· Mr. Goodliving, www.mrgoodliving.com
Cena :· 59 Kč
Zdroj :· T-Mobile, www.t-zones.cz

Ivan Lukáš, redaktor Computeru
Vrací se ke starým zlozvykům, opět u sebe nosí pět různých mobilů

KOMENTÁŘ

HONBA ZA PROFESIONALITOU HERNÍ NOVINAŘINY ANEB CO CHCEME VLASTNĚ ČÍST?

DAVID SLÁMA,
stálý spolupracovník Doupěte

Čtenost všech velkých deníků klesá – až na jediný, u nějž je situace přesně opačná. Blesk za svůj úspěch vděčí bulvarizaci a stylu psaní, jenž je blízký širokému okruhu lidí. Ostatní deníky si situaci uvědomují a více či méně podléhají trendu takzvaného infotainmentu – skloubení informací a zábavy (entertainment). Většina čtenářů nechce jen zjistit, co se stalo. Chce se také bavit.

Zajímavé je, že v herních časopisech se setkáváme se zcela opačným vývojem. Možná si někteří vzpomenete na staré recenze v Excaliburu či prvních číslech Score. Živelný styl psaní, často prokládaný příhodami z hraní, měl do kvalitního slohu daleko. Avšak informace o hře (většinou) podal a čtenáře dokázal bavit. Nicméně teď jsem až příliš odbočil. Od té doby herní recenze získaly jakousi uniformní podobu, z níž se nevyplácí vybočit.

Ještě před pár lety beletristická recenze prošla a čtenáři ji ocenili pochvalnou reakcí. Jistěže je krajně neobvyklé pojmout kritiku hry jako vyprávění, ale pokud text dokáže říct, jaká hra je – a jak se hraje – pak se podle mě jedná o výborný způsob, jak čtenáře pobavit a přitom mu zprostředkovat informace, které hledá. Jenže realita má k něčemu podobnému daleko a autoři se bojí publikovat článek, v němž by vyprávění nebo další zpestření textu hrálo ústřední roli. Pokud situaci přeženu, pak je herní novinář reakcemi čtenářů postupně tlačen ke strohému stylu a hodnocení podle Gamerankings.

Vlajkovou lodí tohoto vývoje herní žurnalistiky je server Gamespot.com. Pokud vládnete anglickým jazykem, zavítejte na tuto stránku, a možná se podivíte, jakým způsobem dnes mohou recenze vznikat. Jen stěží od sebe rozeznáte jednotlivé autory, na druhou stranu bez potíží uhádnete obsah každého dalšího odstavce. Klasický scénář úvod-příběh-obsah hry-hratelnost-grafika-zvuk-závěr se nijak nemění. Celé recenze mohou působit (a často působí) jako formulář, do kterého jen autor vypsal název hry a vhodné přívlastky.

Nemyslím si, že situace u nás dojde tak daleko. Ještě pořád v českém prostředí existují individuality, které do své práce vloží kus sebe, a dají tak vzniknout výraznému textu. Přesto se české novinařiny uniformování textu týká stejně jako kterékoli jiné. Jde o svým způsobem přirozený vývoj, ale i tak má cenu zkusit pátrat po jeho příčinách a potenciálních důsledcích.

Pokusy o humorné či jinak netradiční recenze bývají občas odsuzovány jako pubertální nebo infantilní, a tak by člověk mohl usoudit, že stárnoucí čtenáři vyžadují vyspělejší text. Věkový průměr čtenářů herních magazínu dlouhodobě překračuje dvacet let, přičemž počet starších i mladších čtenářů se přibližně řídí Gaussovou křivkou. Narazil jsem na jádro problému? Nikoliv.

Módou je věci svádět na dobu. Žijeme rychle, na nic není čas, a tak pokud hledáme informace, chceme je rychle. Už se nenosí epické recenze nebo nejrůznější pokusy jako vyprávění, komentování zápasu nebo cokoli podobného. Současně ale neklesají nároky na informační hodnotu článku. Co to znamená? Zhuštění velkého množství suchých faktů do kratšího textu při zachování čtenosti. Roztomilý oříšek pro herní novináře.

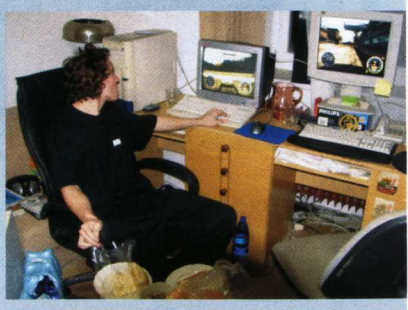
Zajímavý pohled na příčinu vývoje herní novinařiny můžeme objevit, zaměříme-li se na jejích počátky. Už jsem zmínil slohovou nevyspělost prvních českých herních médií. Celkem uvěřitelně tak působí teorie, že za dnešní podobou článků stojí určitá touha po profesionalizaci, iluze, že neosobní, strohá kritika je objektivnější a „profesionálnější". Věřím tomu, že za současnou situací stojí částečně všechny zmíněné věci. Hlavní příčinu však vidím jinde.

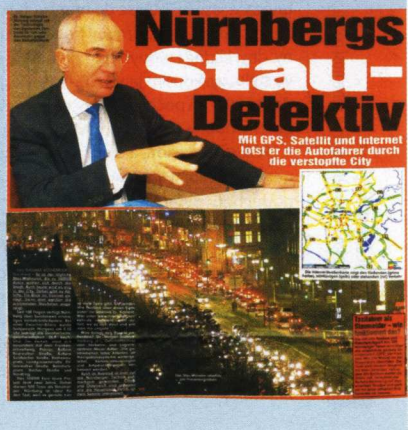
Zpravodajská novinařina začínala na suchém předkládání faktů čtenářům. Už tehdy se nicméně dočkaly úspěchu bulvární výstřelky jako třeba americký deník Sun. Přesto se nejvíc cenilo objektivní předkládání všech faktů, z nichž si čtenář mohl utvořit ucelený názor. Postupem času to ale přestalo stačit. Lidé chtěli víc. Obligátně musím zopakovat „chtěli se bavit". Zjednodušeně by se dalo říct, že právě tak vznikl fenomén infotainmentu, s nímž se setkáte prakticky v každých novinách.

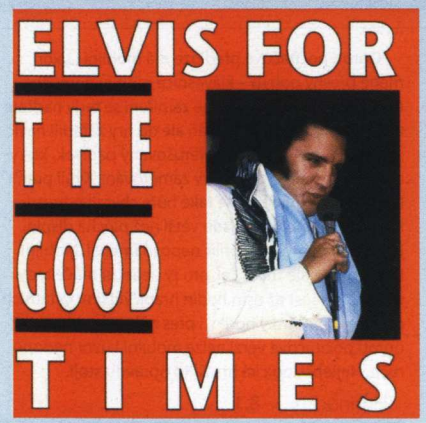
S herní žurnalistikou to ale bylo jinak. Začala takřka lidově „od hráčů hráčům". A dospěla do místy sušší podoby, než vidíme v každodenním zpravodajství. Opačný vývoj herní a zpravodajské žurnalistiky mě přivádí na myšlenku, že ani jeden z extrémů není ideální, po čase se přejí a vyžaduje změnu. Lidem daná podoba už nevyhovuje, chtějí jinou a zcela logicky ji dostanou.

Dost bylo suchých faktů ve zprávách z leteckých neštěstí. Teď máme informace okořeněné srdceryvnými výpověďmi přeživších a pozůstalých. S kamerou či foťákem novináři vlezou běžným lidem až do kuchyně, jen aby získali živější reportáž. Na druhé straně herní novináři jako by v posledních letech začali cítit fiktivní zodpovědnost, plynoucí z profesionality své práce, a tak občas zapomínají na čtivost.

Budoucí podoba obou odvětví je nasnadě. Zpravodajství přijde do momentu, kdy už bude „bavit moc", stejně jako herní novinařina se stane až příliš informativní a suchou. Podoba článků se odrazí od extrému jako míček od hráčů v Pongu a nabere opačný směr. A tak pořád dokola.







> Herní novinář je reakcemi čtenářů tlačen k strohému stylu a hodnocení podle Gamerankings

RAYMAN 10. VÝROČÍ

Skákání, pobíhání po trojrozměrném prostředí a likvidace bizarních nepřátel ještě bizarnější zbraní – vlastní rukavicí, která volně levituje u těla. Takové jsou příhody známého hrdiny Raymana. U příležitosti 10. výročí jeho virtuální existence vznikla speciální edice, v níž najdete dvě 3D plošinovky (Rayman 2 a 3) a multiplayerový závodní mix Rayman M. Dvě ze tří her jsou navíc v češtině.

Žánr Plošinovky, závody
Rok vydání 1999, 2002, 2003
Platforma PC
Cena 299 Kč

- tři hry za cenu jedné, humor, rozmanitost
- občas problematické 3D zobrazení

HLEDÁ SE NEMO

Kreslené filmy, jež jsou na první pohled určeny nejmenším divákům, se stávají poslední roky jistotou, která zaujme takřka všechny generace. Hra na motivy známého snímku od Pixaru je oproti tomu určena opravdu „pouze" nejmenším hráčům. Herní Hledá se Nemo vypráví příběh filmu a postupně před hráče předkládá různé logické hádanky, minihry a další překážky při cestě za vysvobozením unesené rybky. Nezbytnou součástí dětské hry je i kompletní česká lokalizace.

Žánr Skoroadventura
Rok vydání 2004
Platforma PC, PS2, Xbox, GC, GBA
Cena 499 Kč (PC)

- příběh, vtípky, rozmanité minihry
- opravdu jen pro nejmenší

PREHISTORIK 2

Děti mají rády bouchání. Aby tak nečinily doma před novou HD televizí za 25 tisíc, pusťte jim Prehistorika. Jedna z památných 2D plošinovek je provede nelehkou životní cestou neandrtálce, který je neustále ohrožován dinosaury, pavouky a dalšími nepřáteli. A tak se musí bránit. Bouchání na určitých místech každé úrovně získává jídlo pro svou rodinu. Připadá vám hra moc agresivní? Kdepak, vždyť se zde děti dozví o pravěku víc, než kdekoliv jinde.

Žánr 2D plošinovka
Rok vydání 1992
Platforma PC
Cena Abandonware (stará hra, na internetu ke stažení)

- bezmyšlenkovitá mlátička plná vtípků
- občas problematické spuštění

Hráčův rádce

Hry pro děti

Ano, víme, že člověk je tvor zvídavý, a jestli tato poučka pro někoho stoprocentně platí, pak jsou to děti do deseti let. Případy, kdy dítko usedne k Doomu a podaří se mu to, o co se snažíte dobré dvě hodiny, nejsou zdaleka výjimečné. Nejsme ale suchými novináři popisujícími realitu. Nepíšeme jen o tom, jaké to je, ale také jaké to má být. Proto, milé děti, zahoďte BFG a podívejte se, co vlastně máte hrát!

HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE

Harry Potter stárne se svými čtenáři. Pokud tedy hledáte hru pro nejmenší, musíte se přesunout na samý počátek jeho dobrodružství. V prvním herním dílu se dočkáte povedené oddechové kombinace akce a adventury. Budete bojovat s nepřáteli, učit se novým kouzlům a také řešit nejrůznější hádanky. Po cestě sbíráte také kouzelné fazolky a další. Hra ubíhá opravdu svižně, opírá se o známé postavy a navíc lze na internetu najít amatérský překlad do slovenštiny.

Žánr Akční adventura
Rok vydání 2001
Platforma PC, PS2, Xbox, GC
Cena 449 Kč

- prostředí, kouzelnická atmosféra
- množství dialogů

NINTENDOGS

Noční můra spousty zavedených domácností se skrývá v nevinném, avšak o to zákeřnějším dětském zvolání: „Mami, koupíme si pejska!" Naštěstí herní průmysl nabízí řešení. Po Tamagotchi přišel jejich dokonalejší klon Nintendogs, který nabízí většinu slastí a strastí života s domácím mazlíčkem. Až někoho v tramvaji uvidíte šišlat do malé obrazovky, nevyrušujte! Páníček je na procházce.

Žánr Tamagoči
Rok vydání 2005
Platforma NDS
Cena 1 499 Kč

- takřka dokonalá simulace domácího zvířete
- nerozšířenost platformy (NDS)

GARFIELD

Máte obzvláště zákeřného synovce? Nesnášíte mladšího bratra? Darujte mu Garfielda, pekelný odpuzovač (nejen) dětských duší. Cílem hry je (z nepochopitelných důvodů) nejúnavnější a nejodpornější činnost v lidském životě – uklízení. Hrou zhnusené dítko si půjde raději dobrovolně udělat pořádek v pokoji, než aby se probíralo nepořádkem v nepoměrně větším Garfieldově domě.

Žánr Uklízení/logická
Rok vydání 2005
Platforma PC, PS2
Cena 499 Kč

- vize velkého domu, Garfieldovy průpovídky, v češtině
- tématem hry je uklízení!!!, spousta předmětů

HARDWARE NEWS

Subwoofer v monitoru

AG Neovo P-17 patří mezi multimediální LCD displeje, po nichž se kromě dobrého obrazu vyžaduje i originalita a promyšlený design. Tento monitor obsahuje unikátní podstavec, v němž je zabudován nejen čtyřportový USB rozbočovač a všechny obvyklé audio i video vstupy pro připojení k počítači, DVD přehrávači nebo třeba mikrofonu, ale dokonce také samostatný subwoofer. Povrch displeje obsahuje optický filtr chránící před poškrábáním a zvýrazňující barevný kontrast.

17" LCD panel
AG Neovo P-17
cena 14 343 Kč
www.neovo.com, www.levi.cz

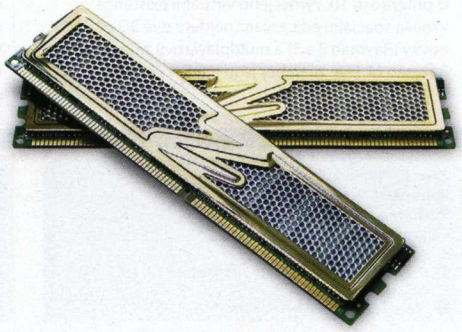
Inovovaná katana

Japonská společnost Scythe se rozhodla vylepšit svůj populární procesorový chladič s dobrým poměrem cena/výkon. Základní konstrukce zůstala stejná – i nová Katana má žebroví spojeno se základnou dvěma trubičkami heatpipes. Nyní je ale vše vyrobeno z mědi, čímž je zajištěna větší tepelná vodivost i účinnost chladiče. Další změnou je regulátor otáček, pomocí nějž můžete minimalizovat hluk.

chladič
Scythe Katana SCKTN-CU1000
cena 35,65 eur (1 070 Kč)
www.scythe-eu.com

Platinové paměti

Společnost OCZ patří k novátorům v oblasti počítačových pamětí. Nové moduly typu DDR2 zaujmou všechny náročné uživatele vysokou frekvencí i dobrými latencemi. Paměť běží na frekvenci 1 100 MHz při časování CL 5-5-6. K dobrému rozptylu tepla slouží chladiče, společné pro všechny nově uváděné řady. Zákazníci budou moci koupit paměti v kapacitách 512 MB nebo 1 GB.



paměťový modul
OCZ PC2-8800 Platinum extreme edition 1 GB
cena nestanovena, Doupě odhaduje 7 000 Kč
www.ocztechnology.com

Konečně pořádná optika

Digitální fotoaparát FinePix F650 Zoom s rozlišením 6 Mpx je jako první kompakt Fujifilmu vybaven objektivem s 5× optickým zoomem. Na obrovském displeji s úhlopříčkou 7,6 cm uvidíte nafocené snímky naprosto věrně, a když náhodou zapomenete paměťovou kartu, můžete pár fotek uložit rovnou do 32MB vnitřní paměti. Ve video módu zvládne novinka snímat scénu ve VGA rozlišení rychlostí 30 snímků za vteřinu.

digitální fotoaparát
Fujifilm FinePix F650 Zoom
cena 350 USD (8 392 Kč)
www.fujifilm.com, www.finepix.cz

Ovládne hudbu i video

Dalším pokračovatelem úspěšné řady MP3 přehrávačů M-Cody je model MX-700. Malé tělo se zaoblenými hranami vyniká zejména displejem se 65 536 barvami a rozlišením 128 × 128 bodů. Přístroj si rozumí s hudebními formáty MP3, WMA Ogg Vorbis, ASF a WAV i videem, lze si vybrat také jeden z pěti druhů vizualizací.

multimediální přehrávač
M-Cody MX-700
cena 5 390 Kč (1GB verze)
www.mcody.cz

Když hráči nemusí šetřit

Na nákup limitované série herní sestavy Dell musíte mít v kapse téměř 10 000 amerických dolarů. Počítač obsahuje např. 4,26GHz dvoujádrový procesor Intel Pentium Extreme Edition, 2 GB 667MHz DDR2 pamětí, zvukovku SoundBlaster X-Fi Fatal1ty, dva pevné disky WD s kapacitou 160 GB v Raidu 0 spolu s dalším 400GB diskem či čtyři grafiky GeForce 7900. Součástí je také 30" LCD monitor Dell 3007WFP.

herní sestava
Dell XPS 600 Renegade
cena 9 930 USD (238 082 Kč)
www.dell.com

Radek Babíček, redaktor Computeru
Na stole si uklízí jen v případě, že už si nemá kam položit nohy

TEST: ACER ASPIRE 5652WLMI

HRACÍ SKŘÍŇKA NA CESTY

Dušan Šimonovič, stálý spolupracovník Doupěte
Half-Life, Doom 3, Far Cry a UT2004 za něj hrají testované počítače

Notebooky řady Aspire jsou určeny přímo pro multimediální využití, i přesto je ale výbava modelu 5652WLMi ohromující. Integrovaný hybridní TV tuner s podporou analogového i digitálního vysílání, dálkový ovladač, širokoúhlý displej a herní grafika jsou trumfy, které jen tak někdo nenabídne. Atraktivní spojení těchto vlastností vytváří téměř ideálního „baviče" do všech situací. Multimediální funkce a TV jsou podpořeny velmi zajímavou aplikací Acer Arcade, která je obdobou Media Center od Microsoftu. Umožňuje nejen sledování televize, DVD a poslouchání hudby, ale také stříhání videa s možností vypálení na DVD. A to vše pomocí dálkového ovládání. Vskutku pohodlné řešení.

Konstrukci nelze téměř nic vytknout, přestože je téměř výhradně plastová. Při návrhu se myslelo také na efektivní chlazení, které má hned dva výstupy pro horký vzduch. Notebook si chlazení reguluje sám a zřejmě má rád zimu, protože větráček se zapíná, i když není prakticky třeba. Celková hlučnost je tak mírně vyšší, než by se slušelo.

> Poslední generace grafik nVidia se ukázala v dobrém světle

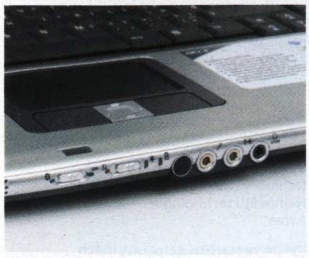
Testovaný model má tradiční konstrukci z dílny Acer, která mu dává charakteristický vzhled. Kombinace stříbrně šedých a černých plastů je povedená, i když lesklý černý plast kolem displeje se rychle špiní. Displej samotný je vybaven technologií Crystal View – jeden z mnoha názvů pro displeje pokryté filtrem na zvýšení kontrastu a vylepšení barev. Celá plocha obrazovky je i s plastovou obrubou téměř zrcadlová a i bez vhodných světelných podmínek uvidíte vše kolem vás.

Výkon použitých komponent potvrzuje papírové předpoklady. Moderní mobilní grafika dodává výkon porovnatelný s nejrozšířenější stolní kartou GeForce 6600GT, a umožňuje tak hraní všech moderních her v solidní kvalitě a v nativním rozlišení displeje. Zajímavostí je možnost přetaktování grafiky, s nímž se nám podařilo dosáhnout rovných 4 tisíc bodů v 3DMark05. Ostatní komponenty za grafikou nezaostávají a dávají dohromady vhodný herní a multimediální stroj na cesty.

Acer Aspire 5652WLMi	Asus M6VA-S048P	Sony Vaio VGN-BX197XP
52 348Kč	60 488 Kč	76 590 Kč

Do nabídky výrobců notebooků postupně přibývají dvoujádrové modely postavené na platformě Centrino Duo s procesorem Core Duo. Nekompromisní výkon těchto procesorů je ideální nejen pro náročnější práci, ale i pro multimédia nebo nastupující hry. Spojení nejnovější generace mobilních grafik od nVidie (GeForce Go 7600) a dvoujádrového procesoru Core Duo vytváří dravce mezi notebooky.

Slot-in DVD mechanika je poměrně nezvyklé, ale praktické řešení



Vypínání Wi-Fi a Bluetooth je vyřešeno mechanickými přepínači na přední hraně

Dvoujádrový procesor
Integrovaný tuner a dálkový ovladač
Výkonná grafická karta

Lesklý displej
Acer Arcade pouze anglicky
Hlučnější chlazení

Provedení : 9
Výkon : 9
Výdrž : 8
Cena : 8

celkové hodnocení **8,5**

Acer Aspire 5652WLMi

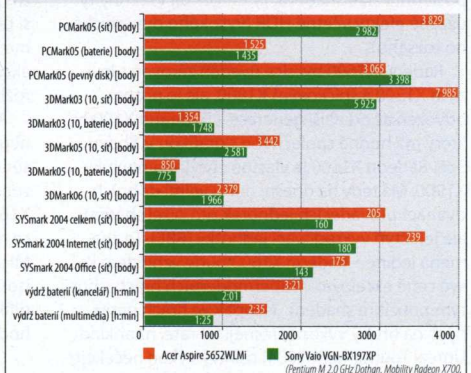
produkt : notebook
zdroj : Acer, Praha
kontakt : 261 341 407, www.acer.cz
cena : 52 348 Kč

PARAMETRY

procesor: Intel Core Duo T2300 (Yonah), 1,66 GHz, 2 MB L2 cache • čipová sada: Intel 945PM • paměť: 2× 512 MB DDR2-533 SO-DIMM • pevný disk: TOSHIBA MK1032GSX 100 GB, 5 400 ot./min, 16 MB, SATA • displej: 15,4" TFT WXGA, 1 280 × 800 bodů, Crystal View, 16 ms • grafika: nVidia GeForce Go 7600, 256 MB VRAM • zvuk: Intel HD Audio + Realtek • komunikace: Broadcom 1 Gb/s LAN, modem, Bluetooth 2.0, Intel Pro/Wireless 3945ABG • mechaniky: MATSHITA UJ-845S DVD±R/RW/RAM DL • vstupy a výstupy: 4× USB 2.0, 1× DVI-D, 1× D-SUB, 1× S-Video, 1× AV in, 1× RJ-45, 1× RJ-11, 1× ExpressCard 34, 1× PCMCIA, 1× audio výstup linkový + S/PDIF, 1× audio vstup, 1× vstup pro mikrofon, 1× anténní vstup, čtečka karet SD/MMC/MS/MS PRO/xD, 1× mini FireWire • rozměry (v × š × h): 29–36 × 358 × 255 mm • hmotnost: 2,9 kg • baterie: Li-Ion 14,8 V, 4 800 mAh • příslušenství: 90W adaptér, redukce pro AV vstup, dálkové ovládání, externí anténa, ochranná taška, dálkové ovládání, redukce na anténu • software: MS Windows XP Home, Technologie Acer Empowering, Acer Arcade, CyberLink Power Producer, NTI CD Maker, Norton Internet Security 2005 (90 dní aktualizací) • záruka: 1 rok mezinárodní + 1 rok běžná

NAMĚŘILI JSME

Legenda: 10 – 1 024 × 768



MEGATEST: GRAFICKÉ KARTY STŘEDNÍ TŘÍDY

DOBRÝ VÝKON NEMUSÍTE PŘEPLÁCET

Střední třída grafických karet je právem nejsledovanějším segmentem. Modely, které do ní spadají, zpravidla nabízejí výborný poměr cena/výkon a jsou také nejčastější náhradou laciných grafik z hotových počítačových sestav. Proto jsme jejích pět zástupců podrobili nemilosrdnému testu.

Leadtek GeForce 6600 GT 128 MB

produkt :· grafická karta
zdroj :· Levi International, Brno
kontakt :· 531 011 111, www.levi.cz
cena :· 3 807 Kč

Život GeForce 6600 GT se po téměř dvou letech chýlí ke konci. Do testu byla umístěna hlavně jako výkonnostní pojítko, abyste mohli výkon dnešních karet střední třídy srovnat s něčím, jehož schopnosti jsou vám dobře známy. Vždyť GeForce 6600 GT byla už v prvním testu grafických karet v Doupěti 1/2005.

GeForce 6600 GT od Leadteku patřila k nejoblíbenějším u nás a není se čemu divit. Výrobce rozhodně nešetří na přidané hodnotě a kromě vlastního šikovného nástroje WinFox II ke kartě naděluje plnou verzi softwarového DVD přehrávače PowerDVD a hlavně dvě plné hry. Ale žádné béčkové tituly, naopak, smlouva s Ubisoftem Leadteku umožňuje přibalit předposlední díl novodobého Prince of Persia a hlavně Splinter Cell: Chaos Theory, využívajícího efektů shaderů verze 3.0.

Už jste si asi zvykli, že Leadtek se jako jediná firma snaží ke kartě přidávat český manuál. Přes několik tureckých písmen tuto skutečnost musíme potvrdit. Velmi dobrý je také chladič, jehož větrák se vyznačuje tichým chodem a celá konstrukce je navzdory nevelkým rozměrům pasivu dost účinná. Čip karty ani v zátěži nepřekračuje 66 °C. Horší je to s přetaktováním, protože čip NV43 nemá nad 500 MHz příliš velkou rezervu a 1,6ns paměti najdete jen u dražší verze Extreme.

Tato karta má běžné 2,0ns moduly (odpovídají 500 MHz DDR – 1 000 MHz efektivně), překvapivě už ne značky Samsung, ale Infineon. Přetaktovat kartu můžete třeba přiloženým WinFoxem nebo univerzálnějším RivaTunerem. Zázraky ale opravdu nečekejte, přetaktováním na 563/1 164 MHz dosáhnete na 4 147 bodů v 3DMark05 a 32, resp. 20 snímků za sekundu ve F.E.A.R. a Serious Samovi 2.

Kartě se dá snad vytknout jen to, že nemůžete otáčky větráku regulovat a v nenáročném 2D režimu ji ztišit úplně. Leadtek také nemusel zapomenout na kabely k videovýstupu.

- Spolehlivý výkon ve všech hrách
- Plné hry v ceně
- Tiché chlazení

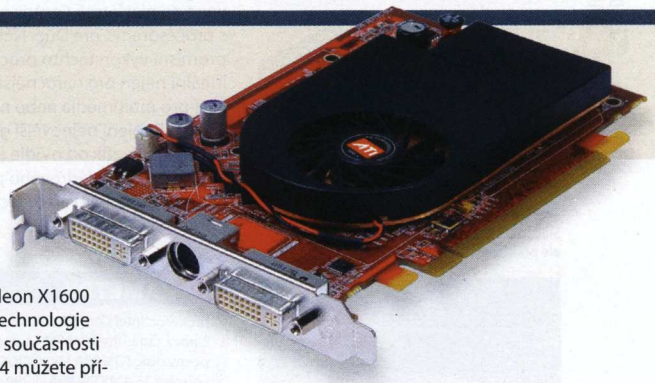
- Chladič nelze regulovat
- Mírně pomalejší v nejnovějších hrách
- Nelze HDR současně s anti-aliasingem

Výkon :· 4
Funkce :· 8
Cena :· 8

celkové hodnocení **6,0**

ATI Radeon X1600 XT 256 MB

produkt :· grafická karta
zdroj :· ATI Technologies, Polsko
kontakt :· www.ati.com
cena :· 4 495 Kč



ATI celou řadu svých nových Radeonů provází heslem „Shader model 3.0 done right" – tedy správně udělaný shader model 3.0. ATI tím chce vyzdvihnout pokrokovost svých nových čipů, které jsou optimalizovány právě pro nejnovější herní tituly s podporou zatím poslední verze shaderů. Ty umožňují všechny ty úžasné efekty včetně HDR (vysokého dynamického rozsahu).

Radeon X1600 byl sice uveden zároveň s levným X1300 a špičkovým X1800, ale je přitom odvozen až od další generace – Radeonu X1900, který má hodně společného s grafikou v Xboxu 360. Radeon X1600 je vlastně čtvrtinou novinky X1900. Má tedy na dnešní dobu velmi dobrých dvanáct prováděcích jednotek pro pixel shadery, ale jen čtyři vykreslovací jednotky (RBE). To znamená jediné – Radeon X1600 bude vzhledem ke své ceně excelovat v supermoderních hrách s hustým použitím shaderů. Naopak ve hrách náročných na hrubý výkon (přesněji fill-rate, například Unreal Tournament 2004) oslnivý výkon nečekejte.

Navržené řešení není špatné, na starší hry stačí i výkon pouhých čtyř vykreslovacích jednotek, nové tituly si naopak užijete lépe než s jinými kartami podobné ceny. Radeon X1600 se navíc honosí podporou Avivo – technologie ATI pro akceleraci práce s videem. V současnosti si po stažení kodeku Cyberlink H.264 můžete přímo ve Windows Media Playeru užít hardwarově akcelerované filmy komprimované v H.264 až do rozlišení 720p.

Avivo toho umí ještě mnohem více, například neuvěřitelně urychlit kódování videa. Bohužel současné ovladače ATI a dostupné aplikace ani zdaleka nevyužívají všechny možnosti. Radeon X1600 XT na rozdíl od levnější verze Pro tak lehce nepřetaktujete. Frekvence čipu necelých 600 MHz a u pamětí 700 MHz (1 400 MHz efektivně) jsou pro většinu karet s běžnými chladiči a nemodifikovaným napájením velmi blízko stropním hodnotám.

- Výkon v moderních hrách
- Nehlučný chladič s regulací
- Nejnovější technologie
- Avivo

- Výkon ve starších a OpenGL hrách
- Hlučné chlazení vzorku ATI

Výkon :· 6
Funkce :· 9
Cena :· 8

celkové hodnocení **7,3**

Leadtek GeForce 7600 GT

produkt :· grafická karta
zdroj :· Levi International, Brno
kontakt :· 531 011 111, www.levi.cz
cena :· 5 940 Kč

Cena/výkon
Energetická úspornost
Dobrý výkon ve SLI

Hlučný chladič
Zatím bez automatické regulace
PureVideo není zdarma

Výkon :· 8
Funkce :· 9
Cena :· 9

celkové hodnocení **8,5**

Proč měnit něco, co je úspěšné – přesně touto strategií se nVidia řídila při návrhu GeForce 7600 GT, která má s veleúspěšnou předchůdkyní 6600 GT podobný nejen název. Je totiž vytvořena jako téměř přesná polovina špičkových (a drahých) GeForce 7800 a 7900: má polovinu pixel shader jednotek, polovinu texturovacích jednotek, poloviční šířku paměťové sběrnice a hlavně poloviční cenu.

Cena 7600 GT začíná na 199 USD, což po přepočtu na koruny, přičtení DPH a marže dává prodejní cenu kolem 6 000 Kč. Rychlejší z Radeonů X1600, verze XT, se momentálně prodává asi o čtyřicet dolarů levněji, u nás jej můžete koupit za cenu od 5 000 Kč. Srovnání těchto dvou karet tak dopadne samozřejmě velmi dobře pro novou GeForce. Pokud navíc bude její cena kopírovat vývoj předchozí 6600 GT, dostane se na oněch 5 000 Kč brzy a už tak těžce zkoušený Radeon X1600 XT dostane poslední ránu. ATI bude muset nově uvedený Radeon X1800 GTO slevit, nebo přijít s úplně novou kartou.

Společnost nVidia si výborným výkonem 7600 GT střelila i do vlastních řad, protože nová karta ve všech směrech předčí i GeForce 6800 GS nebo GT. To je ale pro nVidiu jedině dobře, protože otázka, zda je levnější vyrábět GeForce 6800 GS s velkým jádrem a mohutným tištěným spojem s 256b paměťovou sběrnicí nebo malou GeForce 7600 GT s titěrným jádrem a 128b paměťovou sběrnicí, má jasnou odpověď.

Hnací motor nové GeForce – jádro G73 – se vyrábí 90nm výrobním procesem, na který přešla nVidia teprve s novými řadami 7300, 7600 a 7900. Právě díky tomu je jádro velmi malé a karta má také velice nízký odběr energie: nižší než GeForce 6600 GT a jen o něco vyšší než Radeon X1600 XT. Přídavný napájecí konektor pak samozřejmě není třeba, 75 W přes slot PCIe ×16 dává dostatečnou rezervu i pro přetaktování.

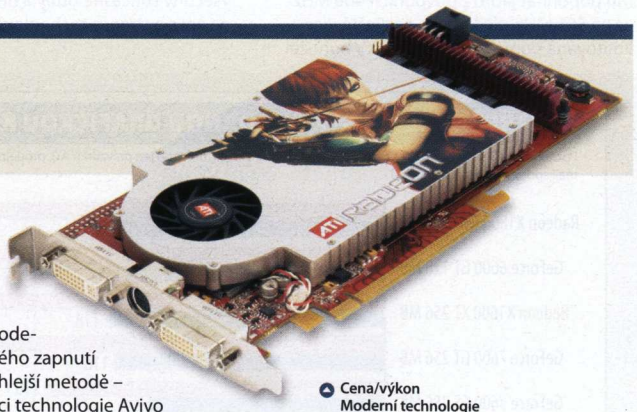
Přetaktovat můžete pohodlně pomocí WinFoxu z instalačního CD, v našem případě bylo možné frekvenci jádra zvednout z 560 na 620 MHz a frekvenci pamětí ze 700 na 802 MHz (1 604 MHz efektivně). V praxi toto zvýšení odpovídá v 3DMark05 nárůstu bodů ze 6 000 na 6 701. Pokud byste chtěli takt zvednout ještě výše, musíte sáhnout k modifikaci napájení. Jeden z prvních návodů si můžete přečíst na internetových stránkách **www.vr-zone.com/?i=3330&s=1**.

Při povídání o výkonu, ceně a moderních funkcích bychom museli GeForce 7600 GT jen chválit. Nicméně jsou zde dva detaily, které výsledný dojem kazí. Tím prvním je použitý chladič. Je sice inovativní ve změně orientace (teplý vzduch od grafického jádra je foukán směrem k výstupním konektorům a nikoli přes paměťové moduly), ale jeho malá turbína se projevuje velmi nepříjemným hlasitým zvukem. Chladič bohužel zatím automaticky nereguluje ani nejnovější ovladač – abyste jej mohli manuálně regulovat, musíte aktualizovat ke kartě přiložený nástroj WinFox II přes jeho funkci LiveUpdate.

Regulace je umně skryta pod položkami Advanced Tools, Hardware Monitor a miniikonkou s větráčkem. Karta je i na 60 % otáček stále hlučná, na 50 % se hluk sníží, na 40 % už slyšíte jen velmi zblízka cvakání ložisek. Jenže to se karta v zátěži přehřívá. Rozumným kompromisem je asi 45 % původních otáček, kdy je karta relativně tichá a jádro uchladíte pod 65 °C. Regulace tedy určitě není lineární. Mnoho nových majitelů GeForce 7600 GT raději rovnou sáhne po tišším a efektivnějším alternativním chladiči (například Zalman VF700).

ATI Radeon X1800 GTO 256 MB

produkt :· grafická karta
zdroj :· ATI Technologies, Polsko
kontakt :· www.ati.com
cena :· 7 359 Kč



Cena/výkon
Moderní technologie
Přetaktování

Rozměry
Hlučnější při zátěži
Až o 16 W vyšší spotřeba než 7600 GT

Výkon :· 9
Funkce :· 9
Cena :· 6

celkové hodnocení **8,3**

V nabídce ATI se v době, kdy lze Radeony X800 (populární GTO a GTO2) definitivně považovat za zastaralé, objevila povážlivá mezera. Do 5 000 Kč si můžete vybrat mezi Radeony série X1600, ale pak už musíte rovnou sáhnout po Radeonu X1800 XL v ceně téměř dvojnásobné. Když se k tomu všemu přidalo uvedení až překvapivě výkonné GeForce 7600 GT s ambicemi ovládat celou střední třídu grafik, tak jako se to více než rok dařilo GeForce 6600 GT, bylo jasné, že na nový model nebudeme muset dlouho čekat.

ATI šla tou nejjednodušší cestou. Ve svém výkonném čipu R520 vypnula čtvrtinu pixel shader jednotek. Do Radeonů X1800 GTO se tedy mohou osazovat i čipy, jež nezvládají 625 MHz, jako je tomu u Radeonu X1800 XL, ale také mírně defektní jádra, u nichž některá z vypnutých jednotek nefunguje správně. Takové jádro společnosti osadí na tištěný spoj shodný s dražšími Radeony X1800 XL a XT a doplní 2,0ns pamětmi DDR3 od Samsungu. Dražší Radeon X1800 XL mívá zpravidla sice stejně taktované, ale potenciálně rychlejší moduly. Co zůstalo, je podpora dvou dual-link DVI-I výstupů, ke kartě tak bez potíží připojíte dva velké displeje s digitálním vstupem.

Stejně tak po technologické stránce je Radeon X1800 GTO shodný s dražšími Radeony z této série: kromě podpory shader modelu 3.0 a možnosti současného zapnutí anti-aliasingu (řeč je o rychlejší metodě – multi-samplingu) si v rámci technologie Avivo užijete i akceleraci přehrávání HD videa kódovaného v H.264 až do rozlišení 1080p včetně (Radeony X1600 akcelerují H.264 do 720p a Radeony X1300 do rozlišení 480p).

Posledním společným znakem s Radeonem X1800 XL je chladič. Ten zabírá jen jeden slot, má měděné jádro a použitý větráček je automaticky regulován v závislosti na teplotě. Karta ale ani ve 2D režimu nezpomalí dostatečně, v tiché místnosti a ve velmi tichém počítači ji budete slyšet. Při delší zátěži se otáčky automaticky zvýší a s nimi i celkový hluk – s takovým počítačem už nebudete doma populární, přestože referenční chladič 7600 GT tropí hluk vyšší.

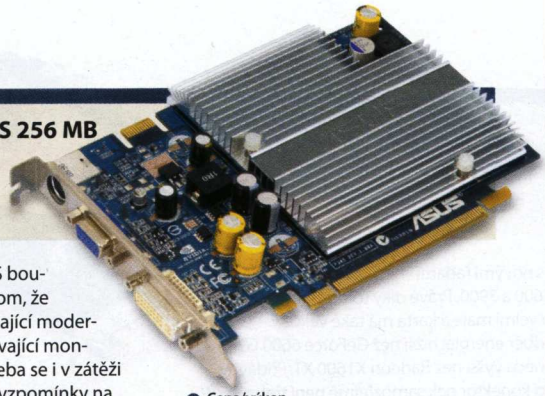
Vzorek od společnosti ATI jsme pomocí poslední betaverze nástroje ATITool (**www.techpowerup.com/atitool**) přetaktovali z původních 500/1 000 MHz (takt jádra/takt pamětí efektivně) na 570/1 268 MHz. V tomto stavu Radeon X1800 GTO dosprintuje k hranici 8 000 bodů v 3DMarku05 a například v Doomovi 3 se v rozlišení 1 280 × 1 024 se 4× anti-aliasingem zlepší ze 40,4 na 49 sn./s.

DVD Podrobné výsledky testu najdete na Doupě DVD 05/06

Mirek Jahoda, šéfredaktor Computeru
Ani v šéfredaktorském křesle na 3DMark nezanevřel

Asus GeForce 7600 GS 256 MB

produkt :· grafická karta
zdroj :· Asustek, Praha
kontakt :· www.asus.cz
cena :· 4 007 Kč



Nová GeForce 7600 GS bourá zažité představy o tom, že výkonná grafika, zvládající moderní hry, musí být notně se zahřívající monstrum. Krátká karta, jejíž spotřeba se i v zátěži pohybuje pod 35 W, vyvolává vzpomínky na AGP karty bez napájecího konektoru, tedy s limitem 43 W. I dnes se samozřejmě najdou takové karty, ale nesplní to nejdůležitější kritérium – dobrý výkon v nových hrách.

GeForce 7600 GS se od dražší verze GT liší především nižšími takty, které jednak umožňují použít čipy G73, jež nedosahují takových frekvencí, a také je možné použít pomalejší paměti, v tomto případě 2,5ns moduly typu DDR2 (GT má mnohem rychlejší 1,4ns DDR3).

Už přímo nVidia navrhla chlazení GeForce 7600 GS jako plně pasivní a Asus se tohoto doporučení při výrobě karty držel. Pasivní chladič má dostatečně velkou plochu pro výměnu tepla, na paměťové moduly nedoléhá (naštěstí), ale zavazí pár milimetrů nad nimi a brání lepší cirkulaci vzduchu (bohužel). Bude tedy dost záležet na tom, zda máte dobře vyřešeno vnitřní uspořádání a chlazení počítačové skříně – vyšší vnitřní teploty a mizivé proudění by mohlo znamenat přehřívání karty, která se při testování v nadprůměrné skříni nedostala nad 80 °C (platí pro teplotu jádra čtenou přímo z ovladačů).

Pokud tedy dobře chladíte, je možné i další přetaktování. My jsme mohli bez problémů popohnat jádro z původních 400 MHz až na 505 MHz, ale karta je pak ještě více limitována pomalými pamětmi. Ty bohužel nebylo možné přetaktovat o více jak 35 MHz a výsledná frekvence 435 (870 efektivně) MHz znamená mnohagigabajtovou ztrátu v propustnosti oproti dražší 7600 GT. V praxi to znamená většinou to, že hru, kterou plynule hrajete na 7600 GT v rozlišení 1 600 × 1 200 nebo třeba ve 1 280 × 1 024 a anti-aliasingem, si na GeForce 7600 GS budete moci dopřát jen s rozlišením alespoň o třídu nižším nebo s vypnutým anti-aliasingem.

Přes to všechno je GeForce 7600 GS vynikající volbou do tichých počítačových sestav, které navíc svou cenu kolem 4 000 Kč ani nijak výrazně neprodraží. Přitom se stále jedná o kartu, která vám umožní slušně hrát všechny současné tituly a není nijak okleštěna ani po stránce technologie.

Cena/výkon
Malá spotřeba el. energie
Bezhlučné chlazení

Přetaktování pamětí
Nutné dobré odvětrávání skříně

Výkon :· 5
Funkce :· 9
Cena :· 9

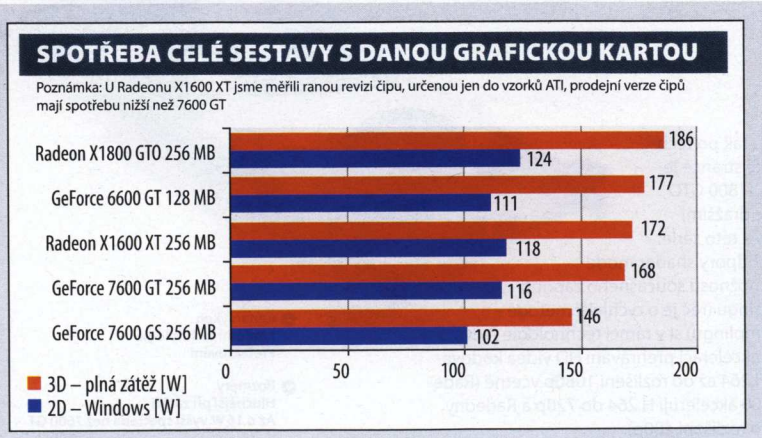
celkové hodnocení **7,0**

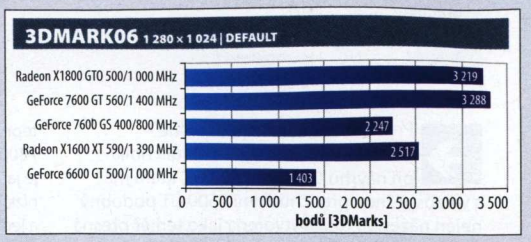
ZÁVĚR

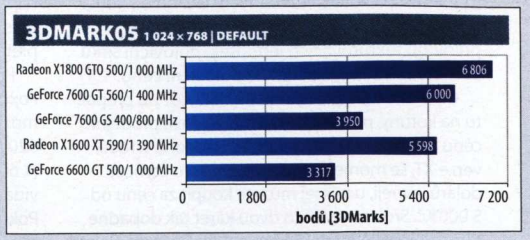
GeForce 6600 GT se po dlouhé době, kdy si držela status krále střední třídy, může s klidným srdcem odebrat na věčný odpočinek. Není nutné, aby současní majitelé kartu okamžitě vyměnili – sami v grafech vidíte, že si stále obstojně poradí s většinou současných her – ale na její místo se dere GeForce 7600 GS, která vám nabídne za podobnou cenu vyšší výkon, nižší spotřebu a bezhlučné pasivní chlazení.

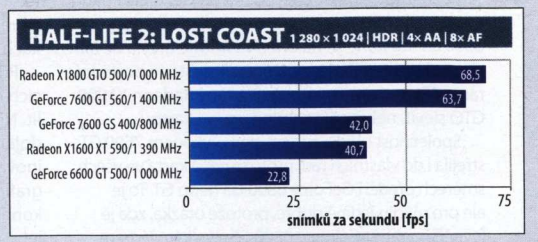
Ačkoli Radeon X1600 XT nevypadal zpočátku s cenou kolem sedmi tisíc korun jako výhodná grafická karta, v současnosti je situace jiná. Ceny karet se dostaly k hranici 4 500 Kč a za oněch 500 Kč navíc oproti 7600 GS nabídne vyšší výkon především ve vyšších rozlišeních a s anti-aliasingem. Dobře navrženým pasivním chladičem (typicky s heatpipe) se dá bezhlučně uchladit také, například Asus takto svůj X1600 XT za 5 000 Kč přímo prodává.

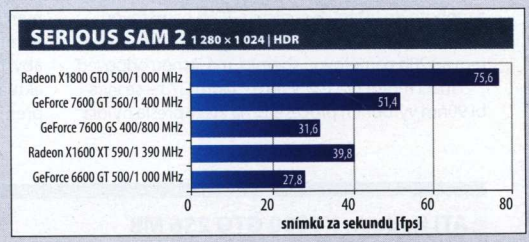
Srovnání GeForce 7600 GT, ke které musíte zakoupit ještě chladič, s Radeonem X1600 XT s kvalitním pasivním chladičem za cca 5 000 Kč, už pak vzhledem k cenové-

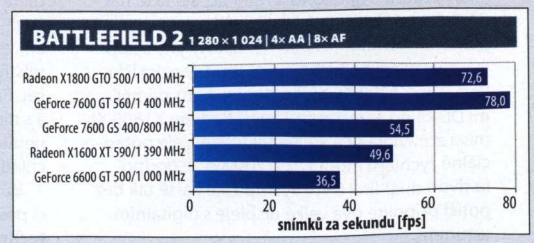


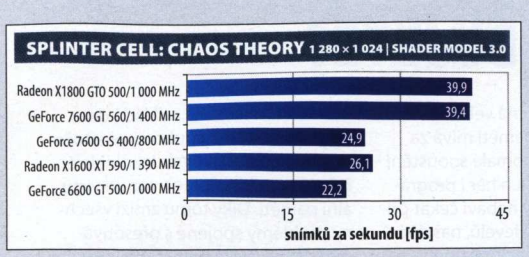


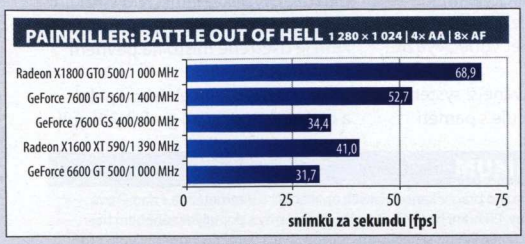


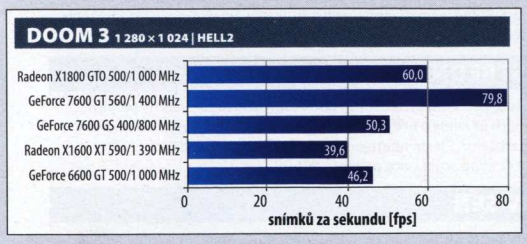


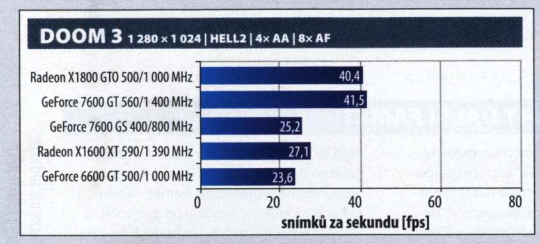


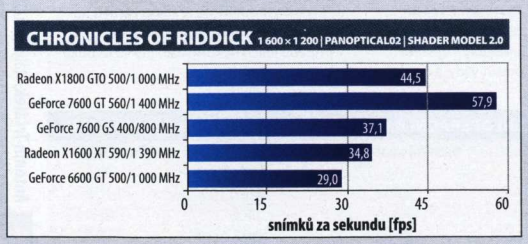


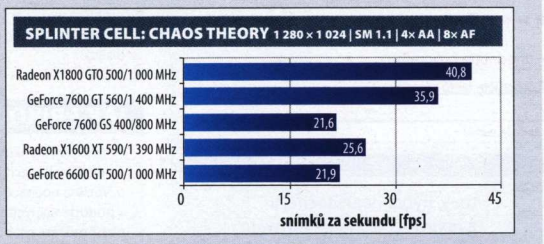


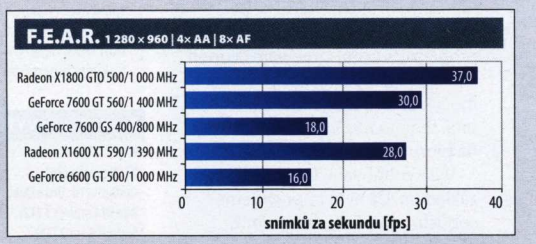


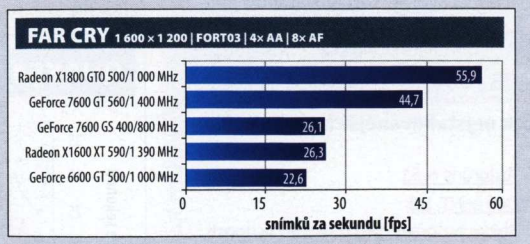


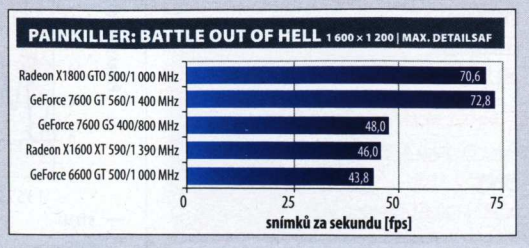












Testovací sestava procesor: AMD Athlon 64 X2 4600+ (Manchester, 2,4 GHz, 1 MB L2 cache) • základní deska: Sapphire Pure Innovation PI-A9RX480 (ATI Radeon Xpress 200P) • paměť: 2× 1 GB Corsair DDR480 2,5-3-3-8-1T

JAK JSME TESTOVALI

Grafické karty jsme testovali na výkonné sestavě s dvoujádrovým procesorem (který se projevil jen minimálně, nejvíce snad v novém 3DMarku06), aby karty byly co nejméně limitovány tímto faktorem a aby test měl trvalejší hodnotu. 2 GB paměti je současné herní optimum. Do grafů jsme vybrali jen nejpodstatnější naměřené výsledky, z důvodů prostoru najdete všechny ostatní v přehledné tabulce na DVD příloze Doupěte.

JAK JSME HODNOTILI

Výsledný verdikt, vyjádřený jedním desetinným číslem, byl vypočítán jako vážený průměr kritérií výkon (50 %), funkce (25 %) a cena (25 %). Do výkonu jsme zahrnovali čistě jen herní výsledky (tedy ne syntetické testy jako 3DMark) a zaokrouhlili jej na celá čísla. Hodnota funkce byla ovlivněna podporou verze shaderů, dostupných režimů anti-aliasingu, podporou akcelerace videa, možností výstupů na různá zobrazovací zařízení a dalšími kritérii. Cena pak spíše vyjadřuje poměr cena/výkon, nebo poměr cena vzhledem ke konkurenci, a podílí se na celkovém hodnocení také jednou čtvrtinou.

Do hodnocení jsme tentokrát nezahrnuli plné hry, kabelovou výbavu a další příslušenství karet, protože dvě z pěti karet byly přímo vzorky od společnosti ATI a zahrnout do celkového skóre i příslušenství by tak znamenalo jeho celkové zkreslení.

mu rozdílu není úplně na místě. GeForce 7600 GT je jasně výkonnější, ale cenově zatím o třídu výše. Navíc ATI nabízí funkce Avivo (akcelerace H.264 apod.) zdarma, kdežto nVidia si ještě PureVideo nechá zaplatit. To jsou ale jen drobnosti proti výbornému poměru cena/výkon, kterým si vás nová 7600vka prostě získá. Najdou se skutečně i testy, kde je 7600 GT i dvakrát rychlejší než X1600 XT, který trpí pouhými čtyřmi vykreslovacími a texturovacími jednotkami (pixel shader jednotek má stejně jako GF 7600 celých dvanáct).

Výkonem Radeon X1800 GTO podle očekávání na svého úhlavního soka (7600 GT) stačí, a pokud dojde na vyšší rozlišení s anti-aliasingem, pak mu díky dvakrát širší paměťové sběrnici (256 b vs. 128 b) výrazně ukazuje záda. GeForce 7600 GT se statečně drží hlavně v OpenGL a v enginu hry F.E.A.R., který její architektuře sedí. Aby i zde byl Radeon X1800 GTO rychlejší, budete muset sáhnout k přetaktování, pro které má karta naštěstí rezervy.

Přestože výkonnostní náskok oproti 7600 GT zhruba odpovídá cenovému rozdílu, troufám si tvrdit, že Radeon X1800 GTO nebude tak úspěšný. Kompaktní rozměry a také cena kolem nebo lépe do 6 000 Kč budou zřejmě znamenat výrazně vyšší prodeje 7600 GT.

Ani ATI se asi výroba X1800 GTO tolik nevyplatí, přestože bude moci použít defektní jádra. Přece jen čipů R520 se na wafer nevejde zdaleka tolik jako drobných G73 z GeForce 7600 GT a tištěný spoj (PCB) s 256b paměťovou sběrnicí celou výrobu jistě ještě prodraží. Na druhou stranu Radeon X1800 GTO představuje kartu, která si právě díky 256b paměťové sběrnici může dovolit anti-aliasing takřka všude a navíc jej zvládá i s HDR dohromady. Rezerva pro přetaktování pak umožní 7600 GT předstihnout ještě více. Kdo tedy klidně utratí o nějakých 1 500 Kč více, bude pro něj Radeon X1800 GTO lepší volbou. Svou cenou však už zasahuje téměř do „high-end" segmentu, výkonnější konkurence v podobě 7800 GT není o mnoho dražší.

SERVER PLNÝ SOFTWARU

Na začátku dubna spustil internetový server Živě.cz novou službu pro všechny milovníky kvalitního softwaru. Na adrese www.gigamania.cz najdete každý den aktualizovaný přehled novinek ze světa aplikací, her a dalších. Ovšem jen na archivu programů server rozhodně postaven není.

Proto autoři obsahu GigaManie každou aplikaci pečlivě testují, aby mohli čtenářům přinést konkrétní informace o tom, jaké funkce a novinky daná verze nabízí. GigaMania.cz také spolupracuje s dalšími servery včetně herního Doupěte, a jejich obsahy jsou tak obousměrně propojeny. Pokud hra opravdu stojí za to, upozorníme na ni nálepkou TIP, u některých pak najdete i odkaz na recenzi. V detailním zobrazení lze aplikaci hodnotit nebo si ve spolupráci se službou SpeedTest.cz zjistit přibližnou dobu stahování.

NOVINKY NECHTE NA NÁS

Všechny položky jsou řazeny do struktury kategorií tak, aby bylo možné je kdykoliv jednoduše vyhledat nebo srovnat s konkurenčními produkty. Stačí letmý pohled a okamžitě zjistíte, jakou logickou hru uživatelé nejlépe hodnotí nebo jaký emulátor patří k nejstahovanějším.

Pokud neradi vyhledáváte novinky přímo na webu, nabízíme několik možností automatického sledování obsahu. Mimo RSS kanálů, které vás upozorní na aktuality jak v jednotlivých kategoriích, tak na celém webu, je dostupná možnost automatické notifikace e-mailem.

VYBÍRÁME PEČLIVĚ

Velkým lákadlem je jednoduché vyhledávání podle zadaných parametrů. Stačí zadat klíčové slovo „patch" a dle libosti vybrat operační systém nebo některou z dalších dostupných voleb. Seznam všech vyhledaných produktů obsahujících toto klíčové slovo je dostupný během několika okamžiků.

Na rozdíl od mnoha konkurenčních serverů se autoři obsahu GigaManie nesoustředí na tuctový, nýbrž nejužitečnější a nejvyhledávanější software na trhu. Do jejich výběru se pak nejčastěji dostávají volně dostupné programy s licencí freeware či open source. I vy, čtenáři, se můžete pomocí jednoduchého formuláře umístěného na stránkách podílet na tvorbě obsahu GigaManie.

Výše zmiňované funkce jsou jen základem. Už nyní připravujeme spoustu vylepšení, mezi nimiž nechybí ani užší provázanost mezi samotnou GigaManií a herním portálem Doupě.cz.

Jan Kuneš

Autor programu:	MAME team http://www.mame.net/
Domácí stránka produktu:	http://www.mame.net/
Hodnocení redakce:	100 %
Počet stažení:	286
Velikost souboru:	6,6 MB
Doba stažení při 1 024 kb/s :	53 s (změřte svoji aktuální rychlost stahování)
Datum přidání:	15. 4. 2006
Licence:	open source
Operační systémy:	Windows 2000, Windows 95, Windows 98, Windows XP
Hodnocení čtenářů:	★★★★★
	- ohodnoťte program - OK
Doporučit známému:	doporučte tento program
Chci být informován o nové verzi:	- zadejte e-mail - OK

Detailní informace

Žebříček nejstahovanějších programů

1. Autoruns 8.51
2. DefragNT 1.9
3. Sbírka programů pro USB (bez nutnosti instalace) 1.0
4. HalpTV 3.0
5. 5D bookmarks 1.1.0

Nejvyšší počet stažení v kategorii

1. Pure Sudoku 1.10
2. MAME 0.105b
3. LEGO Digital Designer 1.4

Seznam nejoblíbenějších položek

KOLIK PAMĚTI SKUTEČNĚ POTŘEBUJETE?

Nedostatečná velikost operační paměti mívá za následek pomalé spouštění systému, náročnějších her i programů. Pokud vás tedy nebaví čekat při načítání her a jejich levelů, nastává čas na zvětšení kapacity paměti. Existuje však hranice, kdy již nemusíte koupenou paměť vůbec využít. Kde se ale nachází?

Dnešní nejpoužívanější systém Windows XP nepracuje s pamětí optimálně. Neustále odkládá data do stránkovacího souboru, přestože je fyzická paměť volná. Jako dobré řešení se nabízí úplné vypnutí virtuální paměti. Díky tomu zmizí všechny problémy spojené s přesouváním dat z fyzické paměti do virtuální (a opačně), čehož druhým důsledkem je ušetřené místo na pevném disku.

Pro běžnou kancelářskou práci a občasné používání grafických apli-

512 MB: MINIMUM

Tato velikost je vhodná pro práci v kancelářských aplikacích, s internetem a s paměťově nenáročnými programy. Při hraní her pocítíte vážné problémy s pomalým náběhem herních levelů i samotných her. Pokud si nechcete pořizovat více paměti, doporučujeme provést několik optimalizací včetně vypnutí motivů vzhledu, které vám uvolní paměť zabranou hned po spuštění systému.

1 GB: ZLATÁ STŘEDNÍ CESTA

S touto optimální velikostí paměti si vystačíte pro pohodlné hraní drtivé většiny herních titulů. Při dnešních cenách již nejde o nikterak velkou investici, přitom je zrychlení odezvy systému, her i aplikací znatelné. Přesto už dnes narazíte na aplikace (balík Adobe Suite), nebo hry (např. Quake 4), které ocení i více paměti než 1 GB.

2 GB: HRÁČŮV SEN

Některé moderní hry, stejně jako programy, jsou natolik paměťově náročné, že jim nedělá problém využít ani 2 GB paměti. Více než 1 GB se hodí také pro hráče, kteří často přepínají hru do operačního systému a pak dlouze čekají na pomalé stránkování paměti z pevného disku.

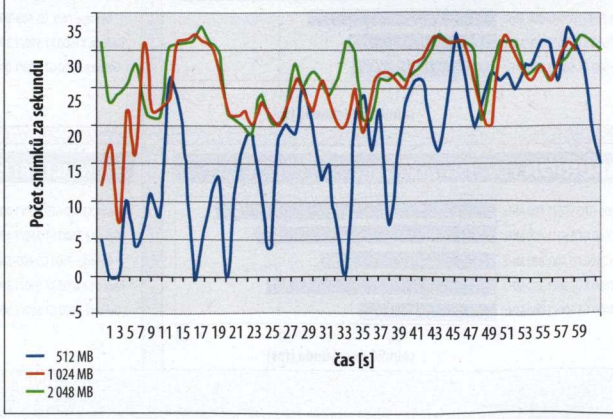
JAK PŘIKOUPIT DALŠÍ PAMĚŤ

Po přečtení článku již možná uvažujete o navýšení kapacity vaší operační paměti. Většina počítačů by měla mít rezervu v podobě volných slotů pro paměti, do nichž můžete osadit další moduly. Před samotným nákupem byste si měli zjistit, jaký typ pamětí váš počítač používá – dnes buď DDR, nebo DDR2. Moduly s vyššími frekvencemi můžete použít vždy, pomalejší by mohly způsobit problémy. Dbejte také na dvoukanálové zapojení, které má velký vliv na propustnost paměti. Hlavně u Pentia 4 kupujte moduly po dvojicích. V lepších počítačových obchodech by vám měli poskytnout jistou krátkou záruku na výměnu nebo umožnit vrácení pamětí v případě jejich nekompatibility ve dvoukanálovém režimu.

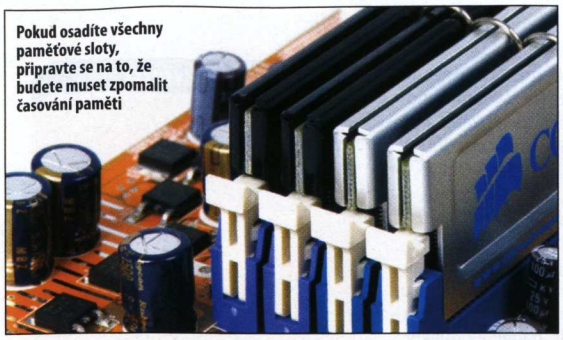
MAXIMÁLNÍ VYTÍŽENÍ OPERAČNÍ A VIRTUÁLNÍ PAMĚTI (PŘI 2× 512 MB RAM)

Hra	Operační paměť [MB]	Virtuální paměť [MB]	Celkem [MB]
X3: Reunion (16)	351,6	354,4	706,0
Quake 4 (16, Ultra Quality)	606,3	710,7	1 317,0
Age Of Empires 3 (12)	300,3	307,6	607,9
Serious Sam 2 (20)	266,0	260,2	526,2
F.E.A.R. (16)	269,0	274,3	543,3

QUAKE4 (1 600 × 1 200, ULTRA QUALITY)



Antonín Trčálek, stálý spolupracovník redakce
V redakci není součástka, která by ušla jeho testům


Pokud osadíte všechny paměťové sloty, připravte se na to, že budete muset zpomalit časování paměti

kací je možné mít stránkovací soubor vypnutý bez problémů i při 1 GB paměti, při menší velikosti tuto akci nedoporučujeme. Dnešní hry jsou ale velmi náročné, proto v tomto případě musíte mít paměti minimálně 2 GB, jinak riskujete násilné ukončení hry s chybovým hlášením. Pokud některé programy požadují ke svému chodu přítomnost stránkovacího souboru, můžete ji nastavit na velmi malou velikost, což je oklame.

ČÍM VÍCE, TÍM LÉPE

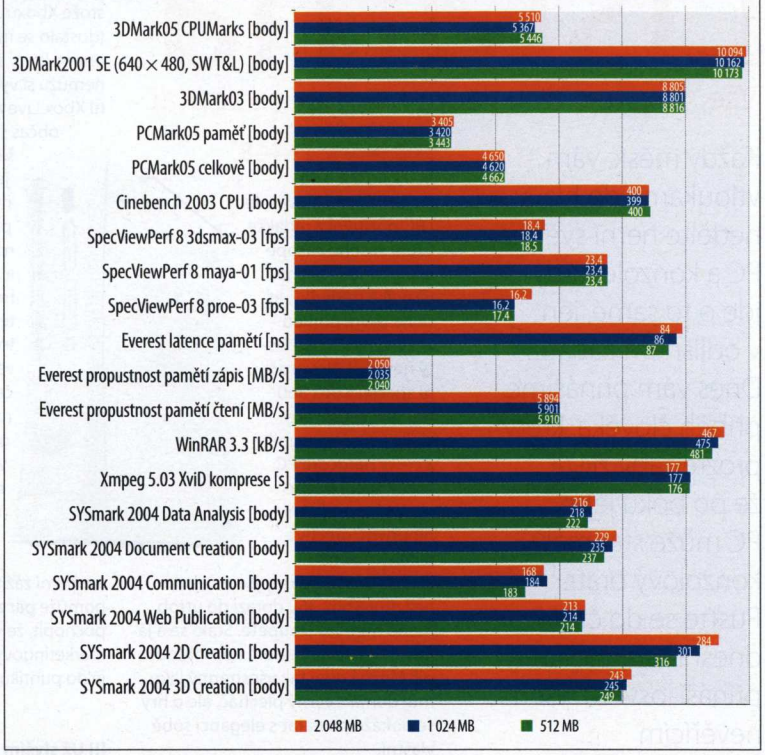
Každý program pracuje s určitými daty, která se přemisťují do paměti, svůj díl si vezme i program samotný, dále jádro operačního systému a další systémové procesy. Když se fyzické paměti nedostává, přichází na řadu paměť virtuální na pevném disku (soubor pagefile.sys ve Windows XP). Ta je však až 100× pomalejší a má nesrovnatelně nižší přístupovou dobu. Pro odezvu systému a rychlost procesoru je rychlý přísun dat klíčový. V čase, kdy systém čeká na data (jež jsou například ve virtuální paměti), nemá procesor v podstatě co dělat, a na vykonání dané úlohy tak čekáte mnohem déle. Nejvíce to pocítíte při silném využívání více aplikací souběžně, kdy přepínání mezi nimi trvá mnohonásobně delší dobu, než když jsou ve fyzické paměti.

SNESITELNÉ MINIMUM

Aplikací běžících na pozadí je stále více, a tak systém i bez spuštěných programů zabírá klidně 200 až 300 MB operační paměti. Proto je 512 MB fyzické paměti pro Windows XP absolutní minimum. Máte-li jí méně, o jejím zvýšení nemusíte dlouho přemýšlet. V našem testu jsme se zaměřili na základní kapacity 512 MB, 1 GB a 2 GB, u kterých jsme nastavili vždy stejné časování. U her nás tentokrát nezajímal průměrný počet snímků za sekundu, ale aktuální stav snímků pro každou sekundu, kdy běželo testování. Pokles počtu snímků za sekundu několikrát až k nule například ve hře Quake 4 u kapacity 512 MB je pro hráče neakceptovatelný. To jsou právě chvíle, kdy systém používá virtuální paměť, a průměrný počet snímků za sekundu takovou slabinu přesně neodhalí.

Největší měřitelné rozdíly mezi testovanými kapacitami lze sledovat u některých nejnovějších her, které jsou paměťově náročnější. Stejně tak jiné aplikace nepoběží rychleji, budou-li mít k dispozici mnoho prázdné operační paměti. Jde zkrátka „jen" o vystihnutí zlomového momentu, kdy systém začne masivněji používat pomalou virtuální paměť.

APLIKAČNÍ TESTY



CENOVÝ PŘEHLED DOSTUPNÝCH PAMĚŤOVÝCH MODULŮ

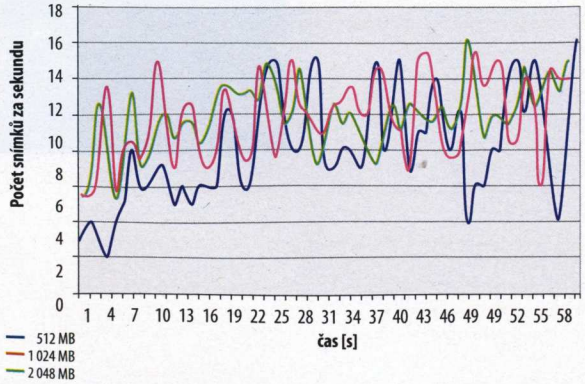
Výrobce	Typ	Kapacita [MB]	Frekvence efektivně [MHz]	Časování	Cena [Kč]
Pro nenáročné					
Kingmax	DDR	256	400	CL3	559
Kingston	DDR	512	400	CL2,5	1 186
Kingmax	DDR2	256	533	CL4	570
Corsair	DDR2	512	533	CL4	1 220
Pro středně náročné					
Kingmax	DDR	512	433	CL2,5	1 148
Kingston	DDR	2× 512	433	CL2,5	2 713
Corsair	DDR2	512	667	CL5	1 259
Geil	DDR2	2× 512	667	CL5	2 767
Pro náročné					
Geil	DDR	1 024	400	CL2,5	2 300
Corsair	DDR	2× 1 024	400	CL2,5	6 375
Corsair	DDR2	1 024	667	CL5	2 559
Geil	DDR2	2× 1 024	667	CL5	5 417

Ceny: www.czechcomputer.cz

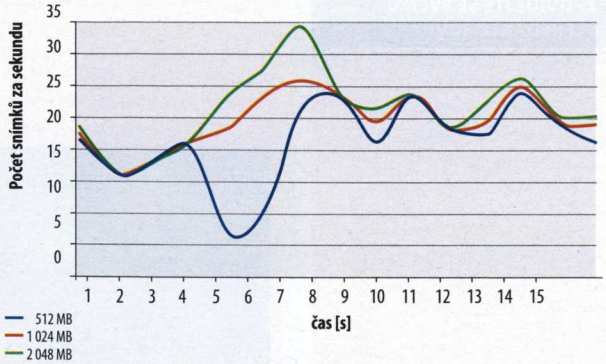
Testovací sestava pro aplikační testy: • **procesor:** Intel Pentium 670, 3,8 GHz, 2 MB L2 cache • **základní deska:** Gigabyte 955X Royal (Intel 955X) • **grafická karta:** Gigabyte GeForce 6600 GT 128 MB, **pevný disk:** Western Digital WD1600SD •

Testovací sestava pro herní testy: • **procesor:** AMD Athlon 64 4000+, 2,4 GHz, 1 MB L2 cache • **základní deska:** Gigabyte K8NXP-SLI (nVidia nForce4 SLI) • **grafická karta:** Sapphire Radeon X800 XL 256 M • **pevný disk:** Seagate Barracuda 7200.7+ (27AS, NCQ) •

AGE OF EMPIRES III (1 200 × 1 024)



F.E.A.R. (1 600 × 1 200)



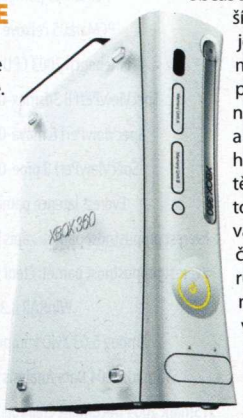
Listárna

Vše, co jste chtěli vědět a nebáli se zeptat

Každý měsíc vám vtloukáme do hlavy - nedělte herní svět na PC a konzole, vždy jde o to samé, jen v odlišném kabátě. Dnes vám přinášíme příběh člověka, který prozřel, aby zjistil, že po boku jeho PC může stát malý, konzolový bratr. Pusťte se do čtení dnešní listárny, která přináší „osvětu" všem nevěřícím

DOPIS MĚSÍCE

MŮJ XBOX 360



Zdravím konzolově, ale i PC pozitivní z redakce. Čtení vašeho časopisu na mně zanechává velké následky, ať to na první pohled zní a vypadá jako čistý nesmysl. Novoroční speciál Xbox 360 mě přesvědčil, abych konečně ustoupil z cesty hardcore PC hráče, který pouze nadává a spílá těm hloupým, přechytračeným konzolistům. Dlouhé týdny jsem čekal, než můj Xbox 360 dorazí do útrob mého herního Doupěte. Stalo se a já musím přiznat, že jsem neprohloupil. Možná není tak všestranný jako můj domácí černý plecháč, ale o hry se dokáže postarat s elegancí sobě vlastní.

[!] Jsme rádi, že náš speciál pomohl při vašem rozhodování – a že jste nakonec s Xboxíkem spokojen. My taktéž a v redakci se kolem něj stále schází velké skupinky kolegů z ostatních časopisů. Protože herně, herně mu nic nechybí. Ať už sáhnete po závodní, nebo akční hře, vše je vyšperkováno, a přestože Xboxu 360 chyběl zásadní hit (dostalo se mu ho až teď s Oblivionem, který si už hýčkám doma), nemůžu si vynachválit originální Xbox Live Arcade. Microsoft mě občas stejně jako desítky dalších hráčů štve a obtěžuje, ale tady mu tleskám – malé, nadějné projekty připomínají svou hratelností perly z konce 80. a začátku 90. let. Nádhera! Ale teď k podstatě všeho. Jaký byl důvod tohoto emailu? Poděkovat vám, že jako jediné české médium neignorujete herní svět – jediní píšete o všem, co se v něm děje, a jako jediní nám každý měsíc správně říkáte „nač dělit herní svět mezi konzole a PC, vždycky jde o hry a o herní zážitek". Snad můj příklad pomůže pár zatvrzelým PCčkářům pochopit, že vaše motto není jen marketingovým žvástem – nýbrž že je do puntíku pravdivé.

Marek

[!] Už slyším některé zatvrzelé hráče, kteří stále s odhodláním odmítají konzole – a ani Markův dopis jim v tom nezabrání. Nicméně, když už nevěříte nám a našim tvrzením, mohou pomoci fakta. A ta jasně říkají, že se svět posunuje blíže ke konzolím (pozor, nikdo nemluví o zániku PC her), pouze k nám tento trend prozatím nedorazil. Ale to se změní, je to jen otázkou času.

NA POKRAJI VYHYNUTÍ

Zdravím z kokpitu bojového křižníku STAR DESTROYER. Letím už několik let pro věci, jež jsou pro naši rasu velmi a velmi důležité. Už odedávna patřily k sobě. Věci, po kterých i sám Pán Bůh prahne. Věci, které podporují rozvíjení světového velmistra v hraní – PC a časopis Doupě. Počítač dává naší rase sílu, Doupě pocit uvolnění a svobody. Naše Galaktická liga mě vyslala hledat ten zdroj dobré nákazy. Naše rasa je na pokraji vyhynutí a jediné, co nás může zachránit, je ONO VYVOLENÉ, v celé galaxii známé Doupě. Doufám, že zvážíte naši situaci a pomůžete nám.

Rasa

[!] Pěkný způsob, jak si říci o předplatné, nemyslíte? Budiž tedy.

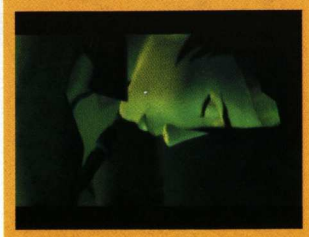
RECENZE DOUPĚTE

Zdravím redakci Doupátka. Nejdříve bych vám chtěl říci to, co vám píší ostatní mladíčci – tedy že jsem se dlouho rozhodoval, jestli vám po dlouhých letech napsat, či nikoliv (má gramatika není moc úchvatná). Nadešel slavnostní den, kdy jsem usedl k židli a začal psát. Váš časopis se za ty „roky", měsíce,

MIKROSKOP – BEYOND GOOD & EVIL

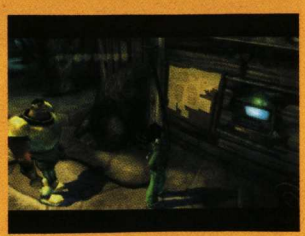
O Beyond Good & Evil (dále BGE) se píše, že je to „nejlepší hra, kterou nikdo nehrál". A teď už vím proč. Když jsem ji poprvé spouštěl, nevěděl jsem, co mě vlastně čeká. Ale asi po patnácti minutách jsem jí propadl. Nelze přesně říci, o jaký typ se jedná, protože BGE v sobě šikovně kloubí hned několik žánrů. Zpočátku se tváří jako akční adventura, ale je zde i pár složitějších hádanek a dokonce i prvky stealth akce.

Svět BGE je sice netradiční, ale nádherně zpracovaný a navíc je zde spousta ukrytých a tajných lokací. Po celém světě, který je z větší části umístěn na rozlehlé vodní ploše, se přemísťujete pomocí zvláštního člunu. Ten v průběhu hry upravujete



novými částmi, které jej například zrychlí nebo mu umožní skákat. Nechybí ani akční vložky. Styl boje je jednoduchý a občas vám pomůže i nějaký společník. Asi po hodině hraní získáte speciální rukavici, která umožňuje střílet jakési kotouče (ať už pro útoky na nepřátele či aktivaci různých tlačítek na dálku).

Asi nejšikovnější nápad v BGE je focení monster. Téměř všechny živé tvory, které ve světě uvidíte, můžete vyfotit, a vydělat si tak peníze (hlavní hrdinka je povoláním fotografka). Za peníze potom nakupujete různé předměty. Dalším a vzácným platidlem jsou zde perly, které nalézáte v průběhu hry v různých lokacích. Právě za ně kupujete vybavení k člunu. Ke konci hry dokonce najdete speciální kosmickou loď, s níž si můžete zalétat. Ve čtyřech závodech, kde můžete vyhrát nějaký ten obnos či perlu. Graficky je hra na dnešní dobu lehce nadprůměrná, ale pořád se je na co dívat. Jediné, co bych hře vytknul, je



kamera, která občas správně nezobrazuje to, co by měla. Když to shrnu, BGE je opravdu velmi povedenou hrou. Škoda jen, že se objevila v rukou pouze několika hráčů.

Martin „Mat" Chromeček

ZPOVÍDEJTE SE SVÉMU ŠÉFREDAKTOROVI

Všichni písalci a pisatelé mohou získat doživotní předplatné Doupěte. Postačí jim k tomu troška snahy a nejlepší dopis na téma Zpověď svému šéfredaktorovi. Představivosti se meze nekladou, a pokud vás také inspirovaly nové české reality show, víte, jakým směrem se musíte ubírat. Své dopisy posílejte na dresu redakce nebo mail **dopisy@doupe.cz**.

MIKROSKOP – HRY POD ČTENÁŘSKÝM DROBNOHLEDEM

Herní recenzenti nejsou všemocní. I když se mohou snažit sebevíc, stejně se může stát, že jim nějaký podstatný rys hry unikne. U recenze Maxe Payna s hrací dobou okolo 10 hodin je to neomluvitelné, v případě Football Manageru s takřka neomezenou životností, kterého musí autor za měsíc hraní (či méně) zhodnotit, se to dá pochopit. Některé vlastnosti her totiž vyplují na povrch až po šesté sezóně, sedmistém zápase nebo stém deatchmatchi.

Právě proto vznikla tato rubrika. Dáváme v ní prostor vám, čtenářům, abyste projevili svůj názor na libovolně vybranou novější hru.

Recenze musí mít délku přibližně do 2 000 znaků a součástí musí být 5 obrázků (formátu JPG). Výsledkem by neměla být „obyčejná čtenářská recenze", ale shrnutí zážitků z dlouhodobějšího hraní, zkušeností z multiplayeru apod.

Na tomto místě se budete každý měsíc setkávat s nejlepšími mikroskopickými postřehy, jejichž autor bude odměněn nejen celoročním předplatným Doupěte, ale také (v případě obzvláště kvalitního a vytříbeného slohu) i možností podílet se na tvorbě časopisu. Na vaše příspěvky čekáme v naší schránce **mikroskop@doupe.cz**.

dny, hodiny, sekundy, … propracoval až na špici všech papírových magazínů, které informují o světě hráčů a her.

[!] Děkujeme a děkujeme

Teď přejdeme k rozebírání Doupěte. Asi hodně lidí mi dá za pravdu, že byste mohli vaši redakci představit trochu více do hloubky. Témata čísla která jsou velmi zajímavá, patří mezi mé nej a byl bych rád, kdyby šla roztáhnout na více stran. TOP 10 jsou také velmi zábavné a člověk si někdy nedokáže představit, kde ona témata sháníte. Preview jsou velmi promakaná, ale spíše bych uvítal, kdybyste více makali na PC recenzích, jelikož budoucnost časopisů je v recenzích (myslím).

Jediné, co přeskakuji obloukem, je obsah Konzolových recenzí. Jako odpůrce konzolí se přesouvám na další strany časopisu bez ohledu na to, zda je tam představována hra století či propadák léta. Rozhovory, které se nachází v sekci Naostro, jsou zajímavé a někdy i zábavné (chtěl bych také rozšíření na více stran). A nakonec je tu sekce Progaming, ve které si rád počtu, kde, kdo, jak hrál a popřípadě kdo a kam odešel. Rubrika Hardware mě vždy donutí prosit u rodičů o novou grafickou kartu, popřípadě celý počítač, vše samozřejmě s příslibem vylepšení svých známek ve škole.

DVD/CD příloha se veeeelmi zkvalitnila i s grafickým zpracováním Doupěte. Je jen škoda, že tento dopis stejně neotisknete – budete si jistě myslet, kterej spratek takhle špatně píše.

Děkuji za výdrž při čtení a hodně štěstíčka při psaní dalšího Doupěte vám přeje čtenář *Štěpán*

[!] Recenze, recenze, chcete samé recenze. Občas si pak autor připadá, že je obklíčen ze všech stran. Na jednu stranu žadoníte o více recenzí, na druhou nás kritizujete, pokud hodnotíme vyloženě béčkové tituly. Kde ale pak máme brát další „materiál" pro recenze, než mezi vyloženě podprůměrnými tituly? Vydali jsme se cestou, kdy žádná průměrná ani nadprůměrná hra v Doupěti nechybí. A pokud se vyhneme recenzi silně béčkového titulu, pak jednoduše proto, že místo jí věnované zabere jiný a zcela jistě hodnotnější obsah.

[!] Uznáváme, že práce v Doupěti na nás zanechala jisté následky. Například já si při pročítání SMS od svých kamarádů a přátel povšimnu každé gramatické chybičky, což mě přivádí na zajímavou myšlenku – potřebuji dovolenou. Nezáleží ale na kvalitě slohu, ani na chybách, které se ve vašem textu mohou objevit – vždy nás zajímá váš názor. Přestaňte se stydět a rychle napište do redakce, co se vám na Doupěti líbí, co ne a za co nás přímo nenávidíte. Budeme se těšit opět u příští Listárny.

O ČEM SE PÍŠE

Bezpečný a tichý počítač je hlavní náplní devátého čísla časopisu **Computer** (vyšlo 5. května). Otestovali jsme 24 chladičů procesorů a grafických karet, prověřili 6 antispyware programů, 3 komplexní bezpečnostní balíky a k tomu vás čeká několik praktických článků o bezpečnosti. Z recenzí si nenechte ujít první evropský test MP3 přehrávače iAudio 6. Za pozornost stojí i nový Apple Mac Mini s procesorem Intel Core Duo, pokračování legendy Canon PowerShot A700, výborný balík pro všechny grafiky od Corelu (Graphics Suite X3) a duel atraktivních vypalovaček LG vs. LiteOn s překvapivým, ale jasným vítězem. Jako bonus jsme vám připravili i druhý test hardwaru, v němž se utká šest nejvýhodnějších grafických karet. Na DVD najdete plnou verzi multimediální aplikace Jak se věci pohybují (běžná cena 770 Kč) a dvě plné hry – Wolfenstein: Enemy Territory a True-Combat: Elite.

Deváté číslo časopisu **Jak na počítač** se zabývá problémy, které přináší kopírování filmů. Víte jak a čím „zmáčknout" dvouvrstvé DVD na obyčejné jednovrstvé? Nebo dokonce na CD? A jak naopak vytvořit DVD z video souboru? Potřebné nástroje naleznete i na doprovodném CD. Recenze se zaměřuje na to, jaké jsou výhody a nevýhody kancelářského balíku 602Office2 a komu se vyplatí si jej pořídit. Dozvíte se jak snadno zkrátit internetovou adresu a nebo jak svůj web vybavit adresou která se snadno pamatuje. V čísle najdete komentovaný cenový přehled reproduktorů. **Jak na počítač** 9/06 vychází 11. května.

Třetí číslo **DIGIfota**, časopisu pro všechny tvůrčí fotografy, bude našlapané až po okraj. Prostupuje jej dokument – v mimořádně rozšířeném inspirativním tématu vás seznámíme s tvorbou a tajnými tipy špičkových českých i zahraničních dokumentaristů. V rozhovoru představujeme legendárního tvůrce českého původu Antonína Kratochvíla, a přinášíme reportáž z předávání cen World Press Photo. A příznivci techniky už netrpělivě čekají na megarecenzi vrcholného modelu Canon EOS 1D Mark II N.

Speciální vydání časopisu Mobility s názvem **NokiaMania** je věnováno výhradně značce Nokia. Na 132 stranách zjistíte o Nokii všechno potřebné. Přečtete si recenze všech prodávaných Nokií, zavzpomínáte na legendární telefony této značky, nahlédnete do budoucnosti. Kromě toho si můžete vybrat zajímavé příslušenství, nainstalovat javovou hru nebo symbianový program, případně zjistit kontakt na nejbližšího prodejce. Sběratelské vydání NokiaMania seženete na stáncích s tiskem za 59 Kč.

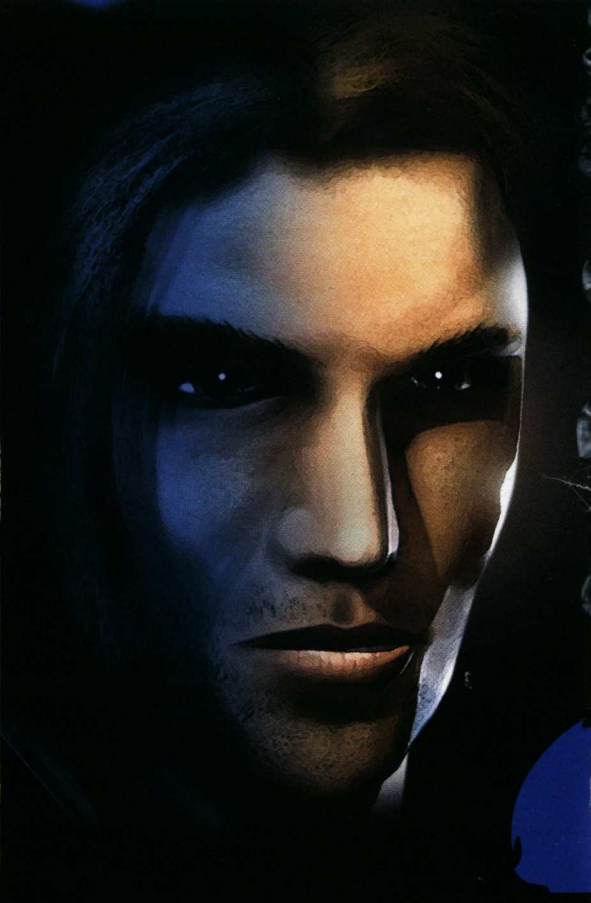
Právě teď si můžete zakoupit nové vydání časopisu **MobilMania**, nejlevnějšího časopisu o mobilech. Za pouhých 9,50 Kč získáte 52 stran plných recenzí, tipů a triků. Přečtete si recenzi Motoroly Pebl U6, zjistíte, k čemu je dobrá Nokia 3250, proč je Samsung D800 tak drahý, kolik změn přináší Motorola Razr V3x, komu se může líbit Nokia 7360, jestli stojí za to kupovat Samsung X300 a co můžete čekat od bazarové Nokie 6310i.

Plné hry
Gooka 2 CD1
F-Zero CD1
Plasma Pong CD1
Speedboat Fisher CD1

Demoverze
2006 Fifa World Cup
Blazing Angels: Squadrons of WWII
Condemned
CSI: Dimensions of Murder
Daemonica CZ
Desperados 2
Evolution GT
Galactic Civilizations 2
Heroes of Might & Magic V
Pathologic
Rise of Legends
Stoked Rider
Tomb Raider Legend CD2

Video
Bad Day L.A. CD2
Battlefield 2: Modern Combat
Black Bucaneer CD2
Broken Sword 4
Black & White 2: Battle of the Gods
Cell Factor
Dreamfall CD2
Dusk-12
El Matador CD2
Emergency 4
Half-Life 2: Episode One
Moto Racer 3 Gold
Neverwinter Nights 2
OutRun 2006
Paradise
Paraworld
Sensible Soccer
Stranger
Sudden Strike 3 CD2
Table Tennis CD2
Urban Chaos: Riot Response

Bonusy
Oblivion speciál CD2
Scorpions Wincheater CD1
ABCgames Cheater
Video z finále turnaje Call of Money
Video z českého uvedení hry Godfather
Empires mod pro HL2
Mafia Schneemod
MEGATEST: Grafické karty střední třídy CD1



Ovládání: Hra se ovládá kombinací myši a klávesnice

Homepage: Pokud byste se rádi o hře dozvěděli více informací, navštivte její domovskou stránku na adrese: **http://gooka.centauri.cz/**

Verze Kompletně v češtině
Výrobce Centauri Production
Datum vydání Říjen 2004

Minimální požadavky
Procesor Intel Pentium III 500 MHz, 128 MB RAM, 1 GB volného místa na HDD, GeForce 2 MX (32 MB RAM), W98/ME/2000/XP

Doporučená sestava:
Procesor Intel Pentium IV nebo AMD Athlon 1,5 GHz a vyšší, 256 MB RAM, GeForce FX (128 MB RAM), zvuková karta s podporou EAX, Windows 2000/XP

Gooka 2: Záhada Janatrisu

Vytříbený a nevšední příběh, osobité charaktery, výtečná hratelnost a zábava na dlouhé hodiny. Přesně taková je ve zkratce česká adventura Gooka 2: Záhada Janatrisu, kterou můžete najít jako plnou hru na aktuální CD/DVD příloze Doupěte.

Gooka 2: Záhada Janatrisu volně navazuje na události z předchozího dílu hry, který spatřil světlo světa již v roce 1997. Ten v té době zaujal oproti konkurenci především vážným pojetím děje, osobitou grafikou a kompletním namluvením všech postav (což rozhodně v té době nebylo samozřejmostí). Druhý díl jde zcela ve šlépějích vyznačených jeho předchůdcem a opět máme tím pádem možnost sledovat nelehký osud soudce Gooky a jeho nejbližších.

Oproti prvnímu dílu hry není druhý Gooka čistokrevná adventura, ale spíše titul, který v sobě snoubí prvky RPG, občasné akce a sem tam i nějaké logické puzzly. Vše je naštěstí namícháno ve výtečném poměru, proto se ani v nejmenším nemusíte bát toho, že by někde něco drhlo. Tím ovšem nechceme říct, že by byl Gooka hrou jednoduchou, ba naopak! Často si při jeho hraní budete muset namáhat mozkové závity, zkoušet tu či onu možnost a získané předměty všelijak kombinovat. I přesto však Gooka 2: Záhada Janatrisu není hrou přehnaně složitou, a proto si ji mohou vychutnat takřka všichni hráči bez rozdílu věku.

TOMB RAIDER LEGEND

Některými zatracovaná, jinými nenáviděná a dalšími milovaná. Přesně taková je neohrožená archeoložka Lara Croft, která se již poněkolikáté vyšplhala na naše monitory, aby nám dokázala, že ještě nepatří do starého železa. Protentokrát nás ale nebude oblažovat bujným poprsím, nýbrž elegancí sobě vlastní a mnohem větší přirozeností. Přesto za ta léta, co je s námi, nezestárla a má stejný smysl pro dobrodružství jako dříve. Dnes se s ní v demoverzi můžete vypravit na jednu relativně rozsáhlou misi do daleké Bolívie, kde bude třeba najít starodávný artefakt. Úkol to nebude snadný, což záhy poznáte sami.

KMOTR JE LOTR

Dlouho utajované video z domácího uvedení gangsterky Godfather je tady! Pro jeho získání jsme sice museli zpřelámat pár kostí a několikrát nabídnout úplatek, ale výsledek stojí za to. V několikaminutové reportáži, kterou naleznete na DVD v sekci bonus, můžete nasát tabákem nasáklou atmosféru italské restaurace Lucky Luciano, kde k uvedení hry na náš trh došlo. Ovšem spíše než obligátními večírkovými záběry se můžete kochat hereckými výkony jednotlivých aktérů, díky nimž bylo uvedení hry ještě autentičtější. To ostatně můžete posoudit sami.

DESPERADOS 2

Povedených her z dob Divokého západu je jako šafránu. Do této nepočetné skupinky se může směle řadit i první díl výtečné strategie Desperados od německého studia Spellbound. Již co nevidět se na naše monitory dostane pokračování této hry a vy si prostřednictví hratelné demoverze můžete ověřit, jak to asi nakonec dopadne. Ostatně změn oproti prvnímu dílu je spousta, tudíž můžeme čekat zcela jinou hru a odlišný zážitek. V demu si můžete osahat zbrusu nový 3D engine a jednu z misí nazvanou Eagle Nest.

OBLIVION SPECIÁL

Propadli jste nesmírně rozsáhlému světu výtečného RPG opusu Oblivion? Pak přesně pro vás je připraven speciální výběr několika zajímavých modifikací, pluginů a doplňků pro jinak takřka dokonalou hru. V první řadě tu máme packy s detailními texturami, které dokáží vylepšit i jinak skoro realistickou grafiku. Jako druhý chod servírujeme různá vylepšení inventáře, zdokonalení kompasu a jiné užitečné věci. Jestliže tedy The Elder Scrolls: Oblivion hrajete, určitě náš speciál nesmíte minout!

HEROES OF MIGHT & MAGIC V

Když bylo oznámeno, že vývoj pátého dílu nesmírně populární ságy Heroes of Might & Magic putuje z rukou amerických New World Computing do ruského Nivalu, nejeden fanda se děsil výsledku. Jak se ale postupem času ukázalo, všechny obavy byly naprosto zbytečné, protože finální hra určitě bude stát za to. Alespoň se na tom shodují všichni, kteří měli tu čest hrát demoverzi pátého dílu na vlastní kůži. Nyní si tento pocit můžete dopřát také! Obsahem nedávno vypuštěné demoverze je trojice hratelných misí s možností zvolit si jednu ze dvou ras a šesti předvoleb pro duely.

2006 FIFA WORLD CUP

Již zanedlouho vypukne v sousedním Německu jeden z největších letošních fotbalových svátků, mistrovství světa v kopané. Při té příležitosti se samozřejmě připomněla společnost Electronic Arts, která pro tuto událost ukuchtila speciální hru s názvem 2006 Fifa World Cup, jejímž prostřednictvím můžete celý šampionát (alespoň virtuálně) navštívit. Demoverze vám dá možnost vybrat si jeden z mnoha světových týmů a zahrát si několik úvodních minut prvního poločasu. I když se to někomu může zdát málo, na posouzení základních kvalit hry to bude určitě stačit.

Patche
Call of Duty 2
Commandos Strike Force
Crashday
Tomb Raider Legend
World of Warcraft

Screenshoty
Battlefield 2: Modern Combat
CivCity: Rome
Dead Rising
Dusk-12
Just Cause
Neverwinter Nights 2
Paraworld
Runaway 2
Scarface

Wallpapery
Commandos Strike Force
Desperados 2
Paradise
Tourist Trophy
Tomb Raider Legend
Zera: Imperian Intrigue

Trailery
An American Haunting
Garfield's Tale of Two Kitties
Meet the Robinsones
The Omen 666
The Simpsons

Servis
BSPlayer
Codeck All In One
DirectX 9.0c
Fraps
Irfan View
QuickTime Alternative
Total Commander

Ovladače
nVidia Forceware 84.37 WHQL (x32)
nVidia ForceWare 84.25 WinXP Pro 64-bit
nVidia ForceWare 84.43 WinXP 32-bit
nVidia ForceWareUltra 84.43 Beta
ATI Catalyst 6.4 (x32)
ATI Catalyst 6.4 (x64)

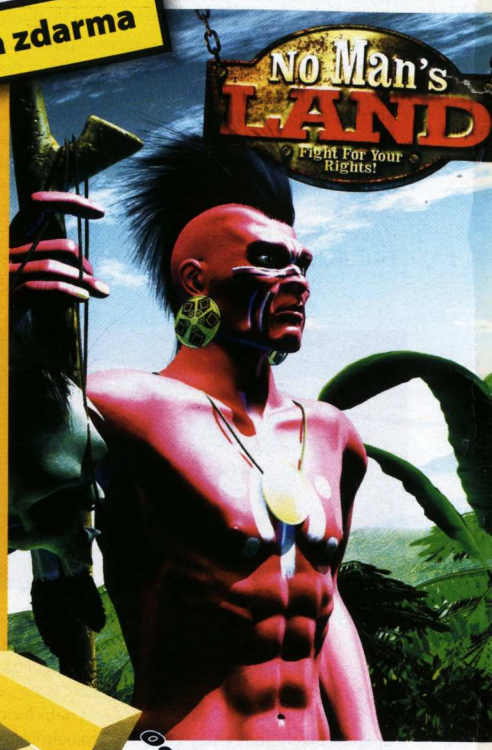
It's legal to be normal!

Prvoplánové buřičství a hledání originality za každou cenu k úspěchu nevede...

Zahrajte si raději klasiku – propracovanou realtime strategii!

Plná hra zdarma

No Man´s Land



Nabízí vše, co má pořádná strategie mít: originální pozadí konfliktu ➔ stavbu a rozvoj vlastního sídla ➔ šestici různých národů ➔ RPG prvky ➔ zajímavé módy

Hodnocení: 80 % (Worthplaying)
8,8 (Gamigo.de)
8,7 (Gamezone.de)

Byli jsme TAM!

Vše o největší světové herní výstavě E3 v Los Angeles.

První dojmy z oznámených her ➔
Rozhovory se světovými tvůrci ➔
Komplexní reportáž z Kalifornie ➔

A mnoho dalšího...

E3® Electronic Entertainment Expo®

Vychází už 7. června!

SEZNAM INZERENTŮ:

CD Projekt 7, 12, 35, 77
CD Projekt ..... 4. obálka
Cenega Czech ..... 2. obálka
Computer Press 31, 69, 79
Erika ..... 3. obálka
InternetShops 73
Hollywood C.E. 55
Motor-Presse Bohemia 39
Progamers 90

Veškerá autorská práva k časopisu Doupě vykonává vydavatel. Jakékoli užití časopisu nebo jeho části, zejména šíření jeho rozmnožením, přepracování, přetisk, překlad, zařazení do jiného díla, ať již v tištěné nebo elektronické podobě, je bez souhlasu vydavatele zakázáno. Za obsah jednotlivých příspěvků odpovídají jejich autoři. Redakci nevyžádané nabídnuté příspěvky se nevracejí. Právní režim vydání nabídnutých autorských děl se řídí autorským zákonem v platném znění a dalšími navazujícími právními předpisy. Zasláním příspěvku uděluje autor souhlas s jeho krácením a nezbytnými redakčními úpravami a pro případ vydání díla uděluje vydavateli svolení vydat jej v tištěné podobě v časopisu Doupě, jakož i v jeho elektronické podobě na webu, popřípadě na CD či v dalších periodických i neperiodických publikacích vydavatelství Computer Press, a. s., a to i opakovaně, stejně jako zařazení do monitoringu vybraných distributorů dat, a zároveň tím vyjadřuje souhlas s tím, že po dobu 5 let ode dne uveřejnění příspěvku není oprávněn jej vydat bez předchozího souhlasu vydavatele. Zasláním příspěvku současně autor vyjadřuje souhlas s tím, aby vydavatel tato oprávnění zcela nebo zčásti poskytl třetí osobě. Autorská odměna zahrnuje odměnu za všechna případná uveřejnění díla a bude uhrazena v měsíci následujícím po měsíci uveřejnění díla ve výši dle ceníku vydavatele, do kterého je možné nahlédnout v redakci vydavatele.

REÁLNÉ ZVUKY

Pošli SMS ve tvaru
MEL DO KÓDZVUKU ČÍSLOMOBILU
na číslo 900 06 30

TOP ZVUKY

Policejní siréna	429210
Orgasmus	428295
Dětský smích	428273
Starý telefon	426013
Train crossing	428302
Šílená ženská	400781
Budík	400806
Prasátko	429247
Kukačka	429251
Ptáci	429246
Medvěd	430209
Pes	430210
Žába	430213
Prase	430211
Slon	430212
Žáby	428285
Lev	430208
Kostka	400733
Mýdlo a ručník	428293
Nabíjení pušky	428286
Neser mě	428294
Prdnutí	428284
Fandění	400721
Scifi	400769
A jde se chlastat	428270
A bude se volat	428269
A máme tě	428271
Brňák	428275
Byl jste zaměřen	428276
Chachacha SMS	428279
Do pr zase zvoní	428281
Drahoušku potřebuju	428282
Čapni mě	428277

BAREVNÉ TAPETY NA DISPLEJ

Napiš SMS ve tvaru PICT DO KÓDTAPETY ČÍSLOMOBILU a odešli na 900 06 30

Mobil musí mít aktivovaný WAP

LOGOMANIE

POLYFONNÍ MELODIE

Pošli SMS ve tvaru
MEL DO KÓDMELODIE ČÍSLOMOBILU
na číslo 900 06 30

ČESKÉ

Coloredo	425938
Hvězda snů	428084
Čím to je?	429233
Srdcotepec	429165
Vítr	429648
Jednou ráno	426296
Vyznání	429124
Malotraktorem	430491
Ani náhodou	427467
V pekle sudy válej	426158
Potmě tě hledám	430016
Za tebou	429654
Amerika	429611
Věčí oči	429609
Srdce na klíč	429559
C.V.A.N.	429235
Jarošovský pivovar	425951
Á part	429169
Tabáček	428598
Zone	426866
Škola	428651
Tři čuníci jdou	426173
Anděl	426301
Láska moja	426080

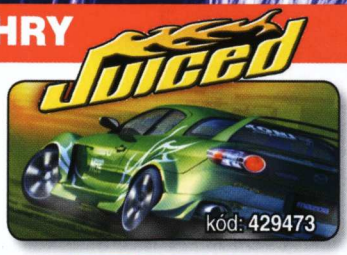
ZAHRANIČNÍ

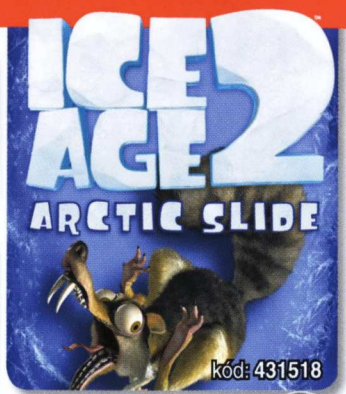
Amazing	431636
All You need Is Love	426360
What You waiting for	427216
Zone	426866
BlitzKreig	426420
Krafty	427237
Amazing	431636
Don´t Bother	429650
Toxicity	426484
La Nostra Vita	429116
Tripping	428928
Sail away	430012
Just Feel Better	429658
Hung Up	429114
Hard To Beat	429112
Don´t Lie	428518
Axel F	428127
Stupid Girls	431577

Animace

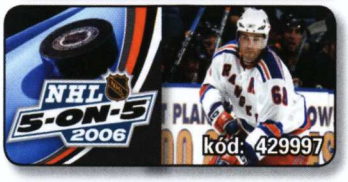
Napiš SMS ve tvaru PICT DO KÓDANIMACE ČÍSLOMOBILU a odešli na 900 06 30

HRY

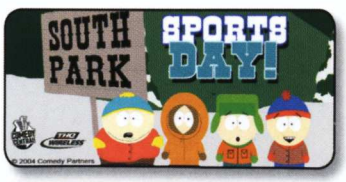




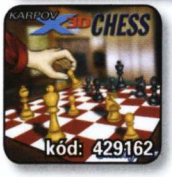
Jako DOOM!



s každou hrou si můžete stáhnout tapetu nebo melodii podle Vašeho výběru ZDARMA



AKCE! Jen za 50 Kč!!!



Pro dospělé (od 18ti let)

Strip BlackJack	426945	3D Kamasutra	429963
Veronica Zemanova	400464	College Girls	429326
Kamasutra DeLuxe	426930	Svlikej	426935
Sex Bomb	400388	Sexy Twist (fláška)	426938
Strippoker Cathy	429383	Kamasutra v autě	400483

Napiš SMS ve tvaru JAVA DO KÓDHRY ČÍSLOMOBILU a odešli na 900 06 50

Provozuje: Erika, a.s., Školská 3, 110 00 P-1. Cena odesílané SMS na 900 06 30 je 30,- Kč, na 900 06 50 je 50,- Kč Java hry 1-3 SMS. Ceny jsou vč. DPH. Infolinka: 245001113.

Nadešla nová éra strategických her. Ponořte se do autentického světa „pravé fantasy“ série, jež svého času určovala podobu celého žánru, a vychutnejte si nádherné 3D grafické zpracování nové generace, revoluční strategické souboje, inovativní prvky ve hře více hráčů a návykové RPG prvky. Nechte se pohltit pokračováním nejpopulárnější a nejprodávanější herní série v České republice!

Hra vychází v kompletní profesionální české verzi!

PC DVD ROM

intel

NIVAL INTERACTIVE

http://homm5.cdprojekt.cz

CDPROJEKT

UBISOFT

© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Heroes, Might and Magic, Heroes of Might and Magic, Ubisoft, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Developed by Nival Interactive.